Université Jean Monnet
Faculté Arts Lettres Langues
Année universitaire 2010-2011
Etudes anglophones

H. P. Lovecraft, ou la quête de l'inconnu



Présenté pour l'obtention du mémoire de Master 2
Option Littérature
Préparé sous la direction de Béatrice BIJON, Maître de conférences
Présenté et soutenu publiquement par Charlène BUSALLI

Juin 2011

Université Jean Monnet
Faculté Arts Lettres Langues
Année universitaire 2010-2011
Etudes anglophones

H. P. Lovecraft, ou la quête de l'inconnu

Présenté pour l'obtention du mémoire de Master 2
Option Littérature
Préparé sous la direction de Béatrice BIJON, Maître de conférences
Présenté et soutenu publiquement par Charlène BUSALLI

Juin 2011

Abréviations

AL	*The Annotated Lovecraft*
ATM	*At the Mountains of Madness and Other Novels*
CE	*Collected Essays* (Cinq volumes)
D	*Dagon and Other Macabre Tales*
DHO	*The Dunwich Horror and Others*
MAL	*More Annotated Lovecraft*
SL	*Selected Letters* (Cinq volumes)

Remerciements

Je souhaite en premier lieu exprimer encore une fois toute ma gratitude envers ma directrice de recherche, Béatrice Bijon, non pas seulement pour son aide et ses conseils avisés qui ont fait de ce mémoire ainsi que de mon mémoire de Master 1 ce qu'ils sont, mais aussi pour m'avoir tant apporté et tant encouragée tout au long de ma formation universitaire.

Je tiens également à remercier le personnel de la bibliothèque Droits-Lettres de l'Université Jean Monnet pour m'avoir aidée dans mes recherches documentaires, notamment Emilie Kohlmann, responsable du rayon anglophone. Un merci tout particulier à Elisabeth Grange qui m'a aidé à avoir accès à des documents épuisés qui se sont révélés essentiels à l'élaboration de ce mémoire. Ma reconnaissance va également aux personnels des bibliothèques de la National University of Ireland, Maynooth et de Trinity College, Dublin, dans lesquelles j'ai pu commencer mes recherches sur Lovecraft durant l'été 2010. Enfin, merci à la bibliothèque municipale de Lyon qui m'a permis d'avoir accès à certaines éditions rares ou épuisées.

Je ne remercierai jamais assez ma famille pour avoir toujours été à mes côtés et pour avoir toujours cru en moi : ma mère et première lectrice, Patrice Malendowski, ainsi que mon frère et mes sœurs, Jérôme, Aurore et Lysiane, et leurs conjoints, Rachel et Ulrich. Egalement un grand merci à mes beaux-parents, Isabelle et Stéphane Mazurczak, à mon beau-frère Nicolas, ainsi qu'à Léonie et Jean Royet, pour leur soutien inconditionnel et leurs encouragements permanents. Enfin et surtout, mon éternelle gratitude va à Maz, sans aucun doute la plus belle chose qui me soit arrivée dans ma courte vie.

Introduction

Bien que le nom de Howard Phillips Lovecraft ne soit pas toujours connu du grand public, son influence se fait ressentir dans un grand nombre d'œuvres culturelles et artistiques, que ce soit en littérature, au cinéma, en arts plastiques, ou encore dans les domaines du jeu de rôle et du jeu vidéo. Par exemple, quoique la plupart des gens l'ignorent, l'apparence du personnage de Davy Jones, le capitaine du Flying Dutchman dans la série de films *Pirates of the Caribbean* (2003-2011) est clairement inspirée de celle de Cthulhu, l'un des Grands Anciens imaginés par Lovecraft. L'influence du roman de Lovecraft *At the Mountains of Madness* (1931) sur le film de John Carpenter *The Thing* (1982) est, elle aussi, indéniable. Pas plus tard qu'en septembre dernier, *Amnesia: The Dark Descent* (2010) des studios Frictional Games est venu s'ajouter à la longue liste de jeux vidéo horrifiques inspirés par l'univers lovecraftien. L'influence que les créatures et surtout l'atmosphère de son œuvre fictionnelle continue à avoir sur les créateurs en tous genres de par le monde en dit long sur le succès de cet auteur dans sa tentative de représenter les angoisses que peuvent susciter notre statut d'humain dans ce vaste cosmos. Alors qu'il s'interroge sur le succès relatif du genre littéraire qu'il appelait « le bizarre », Lovecraft se hasarde à faire une prédiction que le temps n'a pas encore démenti :

> There will always be a small percentage of persons who feel a burning curiosity about unknown outer space, and a burning desire to escape from the prison-house of the known and the real into those enchanted lands of incredible adventure and infinite possibilities which dreams open up to us, and which things like deep woods, fantastic urban towers, and flaming sunsets momentarily suggest. [1]

C'est en quête de cet inconnu à la fois si attrayant et effrayant que Lovecraft part à travers son œuvre fictionnelle.

Pour Lovecraft, la majeure partie du cosmos dans lequel nous vivons nous est inconnue, une idée qu'il partageait avec l'un des plus grands penseurs de son temps, Bertrand Russell, qui écrit dans *Human Knowledge: Its Scopes and Limits* (1948) : « To scientific common sense (which I accept) it is plain that only an infinitesimal part of the universe is known, that there were countless ages during which there was no knowledge, and that there will probably be countless ages without knowledge in the future. » [2] En effet, pour ces deux têtes pensantes, l'inconnu ne dé-

1. H. P. Lovecraft, « Notes on Writing Weird Fiction », *Collected Essays 2: Literary Criticism*, New York, Hippocampus Press, 2004, p. 176. Désormais, la référence de ce volume sera abrégée en *CE5*.

2. Bertrand Russell, *Human Knowledge: Its Scope and Limits*, Londres, George Allen and Unwin, 1948, p. 9.

signe pas seulement ces régions éloignées de notre planète qui nous sont inaccessibles, régions dont l'immensité témoigne pourtant déjà de l'étendue de ce que nous ignorons, mais également certains aspects de notre environnement direct et même de notre propre personne, ainsi que nous le verrons tout au long de cette étude. C'est avant tout la science, cette quête perpétuelle de connaissances, qui inspira un tel point de vue à H. P. Lovecraft. Son goût pour l'astronomie en particulier est ce qui le poussa à adopter ce qu'il appelle lui-même une « vision cosmique » du monde qui prend en compte la place infime qu'occupe l'humanité dans l'immense cosmos. L'avènement de la théorie de la relativité d'Einstein et l'apparition de la physique quantique qui ont révolutionné les sciences physiques du vivant de Lovecraft ont évidemment eu, elles aussi, un impact majeur sur l'œuvre de ce dernier, puisqu'elles ont totalement changé la façon dont l'homme conçoit le monde et, par extension, l'inconnu qui en fait partie. L'esprit scientifique de l'auteur transparaît également dans la position empiriste révélée par chacun des récits vis-à-vis de la connaissance. Cette position implique que l'œuvre reconnaît l'importance des sens dans le processus cognitif, mais les récits lovecraftiens insistent surtout sur les limites de la perception humaine, révélant l'une des raisons pour lesquelles la majeure partie du monde dans lequel nous vivons nous est inconnue. L'œuvre fictionnelle de Lovecraft oppose alors à l'immensité de l'inconnu la position pour le moins insignifiante de l'humanité dans le cosmos. S'opposant à l'optimisme du dix-neuvième siècle, Lovecraft refuse l'idée de suprématie humaine, c'est pourquoi ses récits regorgent de monstres fantastiques bien plus puissants que ces humains dont le caractère éphémère est de surcroît soulignée. L'œuvre lovecraftienne est essentiellement anti-anthropocentrique, un aspect révélé par l'anti-anthropomorphisme sciemment cultivé dans la description des monstres et autres extraterrestres qui y évoluent. L'anti-héroïsme et le nihilisme morale qui font la spécificité de l'œuvre attestent également de la volonté de l'auteur de ne laisser aucune place à une vision anthropocentrique du cosmos.

Paradoxalement, c'est pourtant un sentiment bien humain qui se trouve au cœur de l'œuvre lovecraftienne : celui de la peur. C'est avant tout la « peur cosmique » qui imprègne chacun des récits, un sentiment que Lovecraft nomma en adéquation avec ce qui était à ses yeux la seule vision du monde valable d'un point de vue scientifique, et qui découle de notre réalisation de l'incroyable immensité de l'inconnu auquel nous devons faire face. C'est précisément l'atmosphère lovecraftienne qui inspirera par la suite tant d'esprits créatifs qui permet au lecteur de ressentir cette peur, grâce à une forme d'impressionnisme littéraire qui donne toute sa force à cette atmosphère singulière, mais aussi à un réalisme relatif qui fait de la fiction lovecraftienne une œuvre fantastique par excellence. Cette peur est basée sur la notion d'anormalité plutôt que sur celle de surnaturel, une anormalité suggérée par l'impuissance du langage à faire entrer les phénomènes paranormaux qui ponctuent les récits lovecraftiens dans la catégorie de l'intelligible, du connu. L'anormalité semble être la base de la vision xénophobe présentée par l'œuvre lovecraftienne selon laquelle les étrangers sont relégués dans le domaine de l'inconnu aux côtés des monstres, tandis que le personnage anglo-saxon est censé représenter la norme. L'horreur ultime devient alors une hybridité qui menacerait l'organisation du monde en deux catégories,

le connu et l'inconnu. Cependant, le lecteur attentif ne manquera pas de remarquer que ce n'est pas l'étranger qui se trouve finalement au cœur de l'horreur, mais le soi. Soumis à une lecture approfondie, les récits de Lovecraft finissent par révéler que c'est la peur de se connaître qui prime sur toutes les autres peurs, le sort réservé aux protagonistes rendant finalement manifeste le pouvoir aliénant de la connaissance de soi, qui ne fait paradoxalement que révéler la part d'inconnu qui se trouve en chacun de nous.

La peur de l'inconnu est donc au cœur de l'œuvre lovecraftienne, mais elle n'en est certainement pas la finalité. La fiction lovecraftienne peut en fait être perçue comme une tentative de conquête de ce terrifiant inconnu. Au niveau diégétique, la quête de la connaissance y est présentée en tant qu'instinct à travers des personnages dont la curiosité cause souvent leur perte, qui ont fait de la recherche leur vie, et qui s'évertuent à transmettre les connaissances acquises, comme si cacher certaines vérités dérangeantes signifierait prendre part au triomphe de l'inconnu. L'œuvre de Lovecraft fait apparaître les tentatives d'expliquer l'inconnu qui ont marqué l'histoire des hommes, mais uniquement pour les rejeter. Ainsi, la superstition est quasiment abolie dans l'univers lovecraftien, tandis que la religion ne se distingue que par son impuissance manifeste. Pour Lovecraft, superstition et religion ne peuvent constituer un réel remède à la peur de l'inconnu car elles sont incompatibles avec la réalité scientifique à laquelle elles tentent de se substituer. Or, c'est une alternative, et non pas un substitut à la réalité que l'auteur souhaite trouver, et c'est l'écriture de l'imaginaire qui la lui offrira. En effet, l'œuvre lovecraftienne révèle que c'est à travers l'imagination que l'inconnu pourrait être conquis. La forme du conte onirique, que Lovecraft emprunta à l'un de ses auteurs favoris, Lord Dunsany, permet à l'auteur de montrer le pouvoir de l'imagination en faisant du rêve un lieu où la familiarisation avec l'inconnu devient possible, comme en atteste *The Dream-Quest of Unknown Kadath* (1926-27). Cependant, dans certains des textes tardifs de Lovecraft, la médiation du rêve n'est plus requise. Celui-ci semble en être venu à la conclusion que la nature fictionnelle même de l'œuvre permet en définitive de faire revêtir à l'inconnu l'aspect que l'imagination souhaite lui donner. Les monstres qui symbolisent l'inconnu dans le reste de son œuvre se trouvent alors non seulement réhabilités, mais certains récits comme *At the Mountains of Madness* et surtout « The Shadow Out of Time » (1934-5) acquièrent les caractéristiques de véritables utopies puisque l'on peut y discerner les prémisses de civilisations idéales. La mort prématurée de l'auteur d'un cancer du colon fit de son œuvre une œuvre inachevée ; il est donc impossible de savoir si l'aspect utopique qui se développait dans ses derniers récits aurait continuer à évoluer jusqu'à permettre une véritable conquête de l'inconnu par le biais de l'imagination. L'œuvre lovecraftienne est donc une quête de l'inconnu sans fin, qui se perpétue à travers les nombreux lecteurs qui y prennent part.

Chapitre 1

Un immense inconnu : l'insignifiance de l'humanité à l'échelle du cosmos

Dans *Our Knowledge of the External World* (1914), Bertrand Russell, l'un des maîtres à penser de Lovecraft, soutient que l'étendue de l'inconnu n'a pas de limites.[3] L'œuvre fictionnelle de Howard Phillips Lovecraft illustre parfaitement cette idée, plaçant l'humanité quelque part à l'intérieur (mais surtout pas au centre) d'un immense inconnu. En effet, l'une des caractéristiques les plus notoires de l'œuvre de cet auteur est l'insignifiance d'une humanité ne représentant qu'un infime élément de l'infini cosmos auquel elle appartient, et dont la majeure partie lui est de surcroît inconnue. Cette philosophie lovecraftienne fut nettement inspirée par la science, domaine cher à l'auteur s'il en est. L'influence des sciences physiques sur les écrits fictionnels de Lovecraft est particulièrement évidente. Tout d'abord, l'astronomie, discipline à laquelle il s'est intéressé dès sa plus tendre enfance, est la source principale de ce qu'il appelait sa « vision cosmique » du monde, une vision que l'on retrouve tout au long de son œuvre. Les théories scientifiques qui ont révolutionné la physique de son vivant ont également considérablement influencé ses écrits fictionnels. L'influence de la physique quantique transparaît dans le caractère probabiliste de l'œuvre de Lovecraft, tandis que la relativité einsteinienne y est notamment présente dans le traitement de la perception des formes géométriques. La fiction lovecraftienne révèle également une position empiriste vis-à-vis de la connaissance que l'homme a du monde, et a pour particularité de mettre en avant les limites de la perception humaine et donc de la connaissance que l'homme peut acquérir. Au vu de l'immensité de l'inconnu révélée par la science et à laquelle l'homme est confronté, l'œuvre de Lovecraft insiste sur l'insignifiance de l'humanité face à cet inconnu. La suprématie de l'homme est tout d'abord mise en question lorsque celui-ci se trouve confronté à des êtres bien plus anciens et plus puissants que lui, ou encore lorsqu'il est présenté comme un être en proie à la dégénérescence. Par

3. « No limits can be set to the extent and nature of the unknown » (Bertrand Russell, *Our Knowledge of the External World: As a Field for Scientific Method in Philosophy*, Chicago et Londres, The Open Court Publishing Company, 1914, p. 10).

conséquent, l'œuvre lovecraftienne est essentiellement anti-anthropocentrique, refusant l'anthropomorphisme habituellement adopté de façon quasi-inconsciente par de nombreux auteurs fantastiques, et n'accordant aucune place ni à de quelconques héros humains, ni à leurs valeurs morales.

1.1 Œuvre lovecraftienne et science de l'inconnu

1.1.1 L'influence de la science sur l'œuvre de Lovecraft

Bien que l'œuvre de Lovecraft ne puisse pas être qualifiée de pure science-fiction, nombre de ses textes relevant plus du fantastique, voire même parfois du merveilleux, la science en a indéniablement inspiré de nombreux éléments. L'astronomie, qui était pour l'auteur une véritable passion, est sans doute la science qui a influencé l'œuvre lovecraftienne de la façon la plus évidente puisqu'elle est à l'origine de la « vision cosmique » du monde qui figure dans tous les écrits de Lovecraft sans exception, qu'ils soient fictionnels, épistolaires ou théoriques. La physique quantique, qui constitua une véritable révolution de la pensée scientifique dans la première moitié du vingtième siècle, a de son côté sans doute contribué au caractère probabiliste des écrits fictionnels de Lovecraft. Enfin, le lecteur attentif ne manquera pas de remarquer les nombreuses allusions à Albert Einstein éparpillées ça et là dans les nouvelles et novellas qui abordent le thème de l'espace géométrique.

Selon Lovecraft, c'est dans la bibliothèque de sa grand-mère maternelle, Robie Place Phillips, qu'il découvrit pour la première fois la science de l'astronomie à travers de vieux ouvrages :

> My maternal grandmother, who died when I was six, was a devoted lover of astronomy, having made that subject a specialty at Lapham Seminary, where she was educated; and though she never personally showed me the beauties of the skies, it is to her excellent but somewhat obsolete collection of astronomical books that I owe my affection for celestial science. [4]

L'astronomie ne va dès lors jamais cesser de le fasciner, à tel point qu'il commence à publier des articles sur le sujet dans des journaux locaux tels que le *Providence Sunday Journal* ou le *Pawtuxet Valley Gleaner* dès l'âge de seize ans. La « vision cosmique » du monde que Lovecraft développera tout au long de son œuvre est déjà perceptible dans ces articles. Par exemple, dans un article intitulé « The Fixed Stars » publié dans le *Pawtuxet Valley Gleaner* le 7 décembre

4. Lettre à Maurice W. Moe datée du 1er janvier 1915, in H. P. Lovecraft, *Selected Letters*, vol. 1, Sauk City, WI, Arkham House, 1965, p. 7. Désormais, la référence de ce volume sera abrégée en *SL1*.

1906, après avoir énuméré les distances connues entre différentes étoiles et la Terre, le jeune Lovecraft conclut : « Thus are the dimensions of the visible universe, yet when it is known that even this may be but one of many, man and his tiny globe sink into insignificance before such infinity. » [5] Pour l'auteur, une « vision cosmique » du monde signifie donc une vision du monde qui prend en compte la place réelle de l'humanité dans le cosmos, une place pour le moins minime lorsqu'on la compare à l'immensité d'un cosmos infini dans le temps et dans l'espace. Tout au long de sa correspondance, Lovecraft utilise diverses images pour illustrer cette idée, notamment lorsqu'il compare l'homme à un bonhomme de neige pour évoquer son caractère éphémère. [6] Mais cette vision du monde transparaît également à travers son œuvre fictionnelle, dans laquelle l'idée que l'humanité n'est qu'un détail revient fréquemment. Le narrateur de « The Call of Cthulhu » (1926), Francis Wayland Thurston, qualifie par exemple le monde et l'espèce humaine d'« incidents éphémères. » [7] Par ailleurs, dans ses articles sur l'astronomie, Lovecraft aime également rappeler à ses lecteurs que le cosmos leur est largement inconnu, notamment lorsqu'il traite la question d'éventuelles planètes qui pourraient exister au-delà de Mercure et de Neptune : « It is not likely that the limits of our solar system are yet found, and sooner or later Mercury and Neptune must lose the distinction that they now bear. » [8] Nous savons aujourd'hui qu'il n'existe pas de planète au-delà de Mercure, mais Lovecraft vit sa théorie en partie confirmée par la découverte de Pluton en 1930. [9] Cette découverte va d'ailleurs lui inspirer une nouvelle, « The Whisperer in Darkness » (1930), dans laquelle des extraterrestres utilisent Pluton (qu'ils appellent « Yuggoth ») comme avant-poste à partir duquel ils peuvent se rendre sur Terre. L'existence de diverses espèces extraterrestres telles que l'étrange couleur dans « The Colour Out Of Space » (1927) ou la Grand-Race de Yith dans « The Shadow Out of Time » est d'ailleurs le principal élément à mettre les personnages humains face à leur ignorance vis-à-vis du cosmos, de son étendue, et des éventuels êtres peuplant ce cosmos qui ont pu leur préexister, avec qui ils coexistent peut-être, ou qui pourraient exister bien après que le dernier homme a disparu.

L'influence de la physique quantique sur l'œuvre de Lovecraft est peut-être moins évidente que celle de l'astronomie mais elle est tout aussi importante. Dans *Petit voyage dans le monde des quantas*, Etienne Klein explique que la physique quantique « n'offre [...] rien de mieux que

5. H. P. Lovecraft, « The Fixed Stars », *Collected Essays 3: Science*, New York, Hippocampus Press, 2005, p. 42. Désormais, la référence de ce volume sera abrégée en *CE3*.

6. « Our human race is only a trivial incident in the history of creation. It is of no more importance in the annals of eternity and infinity than is the child's snow-man in the annals of terrestrial tribes and nations » (Lettre au KLEICOMOLO, un cercle de correspondance réunissant Reinhardt Kleiner, Ira A. Cole, Maurice W. Moe et H. P. Lovecraft, datée du 8 août 1916, in H. P. Lovecraft, *SL1*, p. 24).

7. « Theosophists have guessed at the awesome grandeur of the cosmic cycle wherein our world and human race form transient accidents » (H. P. Lovecraft, « The Call of Cthulhu », *More Annotated Lovecraft*, New York, Dell Publishing, 1999, p. 174 ; ma traduction. Désormais, la référence de ce volume sera abrégée en *MAL*).

8. H. P. Lovecraft, « Are There Undiscovered Planets? » *CE3*, p. 30.

9. Cette découverte ne confirme qu'en partie la théorie de Lovecraft car Pluton s'est vu recalé au rang de planète naine en 2006.

des probabilités ».[10] Lovecraft avait bien compris cette position scientifique puisque c'est celle qu'il adopta personnellement, comme le montre cette assertion tirée d'une lettre à son jeune ami James Ferdinand Morton : « All I deal in is probabilities. In the last analysis, nobody don't know nothin' about nothin'. »[11] Il n'est évidemment pas question de dire que Lovecraft voyait en son œuvre une représentation d'événements qui auraient en toute probabilité pu survenir dans un futur plus ou moins proche ; son œuvre ne peut en aucun cas être considérée comme de l'anticipation. Lovecraft soulignait d'ailleurs lui-même l'importance de l'impossibilité scientifique des événements qui sont décrits dans ses écrits fictionnels, comme dans le genre littéraire qu'il appelait « le bizarre » en général :

> The crux of a *weird* tale is something that *could not possibly happen*. If any unexpected advance of physics, chemistry, or biology were to indicate the *possibility* of any phenomena related by the weird tale, that particular set of phenomena would cease to be *weird* in the ultimate sense because it would become surrounded by a different set of emotions. It would no longer indicate a suspension or violation of the natural laws against whose universal dominance our fancies rebel.[12]

Cependant, l'impossibilité porte toujours sur ce que Lovecraft désigne comme la suspension ou la violation d'une ou de plusieurs lois naturelles ou, plus précisément, sur l'extension de ces lois, ainsi que nous le verrons. Pour le reste, l'œuvre de Lovecraft consiste à représenter les événements qui pourraient *probablement* avoir lieu suite à cette violation/extension. D'un point de vue philosophique, on devine ici l'influence de principes quantiques tels que le théorème d'incertitude de Werner Heisenberg (1901-1976).[13] En effet, la physique quantique constitua une révolution non seulement en montrant que les lois de la physique classique ne s'applique pas à l'infiniment petit, mais aussi en révélant qu'il est théoriquement impossible de connaître le comportement exact des particules qui forment le monde qui nous entoure. Alors que cette découverte a pu être une source d'angoisse pour certains,[14] Lovecraft prit le parti d'imaginer à travers la fiction différentes probabilités afin de faire face à cette indétermination à laquelle il n'y avait, de toute façon, aucun remède. On le voit donc imaginer par exemple ce qui se passerait si quelqu'un arrivait à créer une machine qui permettrait à l'homme de percevoir les ultraviolets dans « From Beyond » (1920) ou bien si l'on pouvait ressusciter les morts à partir de « sels essentiels » prélevés dans leur tombe dans *The Case of Charles Dexter Ward* (1927). Face au sentiment d'incertitude, Lovecraft trouva ainsi son propre remède dans l'imagination.

Initié à la science dès son plus jeune âge, Lovecraft va continuer à s'y intéresser tout au long

10. Etienne Klein, *Petit voyage dans le monde des quantas*, Paris, Flammarion, 2004, p. 85.
11. Lettre à James Ferdinand Morton datée du 30 octobre 1929, in H. P. Lovecraft, *SL3*, p. 39.
12. Lettre à August Derleth datée 20 novembre 1931, in H. P. Lovecraft, *SL3*, p. 434.
13. Le théorème d'incertitude de Heisenberg, aussi appelé théorème d'indétermination, énonce qu'on ne peut pas connaître à la fois la position et la vitesse d'une particule donnée, dans la mesure où celle-ci peut être considérée soit comme une onde, soit comme un corpuscule selon le principe de complémentarité énoncé par Niels Bohr.
14. Alors qu'il avait dans un premier temps contribué à asseoir certaines théories de la physique quantique, Albert Einstein lui-même ne cessa par la suite d'essayer de réfuter, entre autres principes quantiques, le théorème d'incertitude.

de sa vie. Il n'est donc pas étonnant qu'une autre théorie scientifique majeure contemporaine à l'auteur, celle de la relativité, ait eu une influence considérable sur son œuvre. Il est certainement signicatif que le père de la relativité, Albert Einstein, soit l'homme de science le plus souvent mentionné dans les écrits fictionnels de Lovecraft. Il apparaît par exemple dans un télégramme du Professeur Lake rapportant une étrange découverte au beau milieu de l'Antarctique dans *At the Mountains of Madness*. [15] Il est également cité dans *The Case of Charles Dexter Ward* [16] ainsi que dans « The Shadow Out of Time ». [17] La théorie de la relativité d'Einstein constitua assurément une aussi grande révolution que la physique quantique, en offrant une nouvelle conception du temps et de l'espace qui fascina Lovecraft à tel point qu'elle lui inspira une grande partie de sa nouvelle la plus connue. Dans « The Call of Cthulhu », le jeune artiste Wilcox, qui se voit révéler en rêve R'lyeh, la cité du grand Cthulhu enfouie sous les eaux, ne cesse de faire référence à la géométrie anormale du lieu, la qualifiant de non-euclidienne. [18] L'hypothèse avancée par la théorie de la relativité selon laquelle la lumière pourrait se courber fut vérifiée lors de l'éclipse totale de 1919, une découverte qui implique précisément l'existence d'une géométrie non-euclidienne, comme l'explique Nayla Farouki :

> Si la lumière ne se déplace pas en ligne droite, [cette dernière] devient alors un simple concept géométrique, introuvable dans la nature. L'espace euclidien, qui se définit à partir de trois directions parfaitement rectilignes, ne pourrait exister dans la réalité extérieure. L'espace qui nous entoure serait courbe. Au lieu de trois dimensions, il pourrait en avoir quatre, cinq, etc. [...] L'espace et le temps se fondent alors dans une structure géométrique quadridimensionnelle (et baptisée espace-temps), pouvant prendre une forme courbe que nos yeux ne perçoivent pas. La courbure de l'espace-temps se situe en quatre dimensions, c'est-à-dire dans un monde inobservable pour nous. [19]

Les marins qui visitent R'lyeh alors que la cité se retrouve temporairement émergée sont donc confrontés à une réalité qu'ils ne devraient normalement pas percevoir, d'où leur confusion lorsqu'ils voient des angles dont ils ne sauraient dire s'ils sont concaves ou convexes (« those crazily elusive angles of carven rock where a second glance shewed concavity after the first shewed convexity » [20]). C'est donc bien des limites de la perception humaine qu'il est question

15. « Will mean to biology what Einstein has meant to mathematics and physics » (H. P. Lovecraft, *Annotated Lovecraft*, New York, Dell Publishing, 1997, p. 210. Désormais, la référence de ce volume sera abrégée en *AL*).

16. « Not even Einstein, [Charles Ward] declared, could more profoundly revolutionise the current conception of things » (H. P. Lovecraft, *The Case of Charles Dexter Ward*, in *At the Mountains of Madness and Other Novels*, Sauk City, WI, Arkham House, 1986, p. 161. Désormais, la référence de ce volume sera abrégée en *ATM*).

17. « men in the mathematics department spoke of new developments in those theories of relativity— then discussed only in learned circles—which were later to become so famous. Dr. Albert Einstein, they said, was rapidly reducing time to the status of a mere dimension » (H. P. Lovecraft, « The Shadow Out of Time », *The Dunwich Horror and Others*, Sauk City, WI, Arkham House, 1985, p. 376. Désormais, la référence de ce volume sera abrégée en *DHO*).

18. « [Wilcox] had said that the geometry of the dream-place he saw was abnormal, non-Euclidean, and loathsomely redolent of spheres and dimensions apart from ours » (H. P. Lovecraft, « The Call of Cthulhu », *MAL*, p. 211).

19. Nayla Farouki, *La Relativité*, Paris, Flammarion, 1993, p. 53-4.

20. H. P. Lovecraft, « The Call of Cthulhu », *MAL*, p. 212.

ici, des limites précisément induites par cette idée avancée par la théorie de la relativité qu'est l'existence d'un espace-temps courbe imperceptible à nos yeux. Les limites de la perception humaine sont en fait un des thèmes fondamentaux abordés par l'œuvre lovecraftienne, car elles sont pour l'auteur synonymes de limites de la connaissance.

1.1.2 Connaissance et empirisme : les limites de la perception humaine

Dans *H. P. Lovecraft : Contre le monde, contre la vie*, Michel Houellebecq écrit à propos des personnages de Lovecraft que « leur seule fonction réelle [...] est de *percevoir* ».[21] Il est vrai que la perception joue un rôle primordial dans la fiction lovecraftienne car c'est principalement à travers les cinq sens des protagonistes que ceux-ci (et, à travers eux, le lecteur) découvrent l'environnement dans lequel ils évoluent. Cependant, après avoir basé la connaissance du monde extérieur qu'ont ses personnages sur leurs moyens de perception, l'auteur ne cesse de mettre l'accent sur les limites de ces moyens dont l'être humain dispose pour appréhender le monde qui l'entoure. Il va même plus loin en gratifiant les monstres qui peuplent ses écrits d'organes de sensation plus développés que ceux des humains, comme pour mieux insister sur le fait que l'immensité de l'inconnu à laquelle l'homme est confronté est dûe aux limites de ses propres capacités.

L'expérience sensorielle tient une place extrêmement importante dans la fiction lovecraftienne. En effet, le lecteur appréhende l'environnement dans lequel les personnages évoluent en même temps qu'eux, à travers les sens de ces mêmes personnages. Parfois, l'accent est mis sur l'un des cinq sens en particulier, comme dans « The Dreams in the Witch House » (1932), où le champ sémantique du bruit est prépondérant : « At night the subtle stirring of the black city outside, the sinister scurrying of rats in the wormy partitions, and the creaking of hidden timbers in the centuried house, were enough to give him a sense of strident pandemonium »[22] ; « Life had become an insistent and almost unendurable cacophony, and there was that constant, terrifying impression of other sounds—perhaps from regions beyond life—trembling on the very brink of audibility. »[23] Mais le plus souvent, plusieurs sens sont mis à contribution pour créer l'atmosphère particulière dont sont imprégnés les écrits de Lovecraft. Ainsi, le narrateur de « The Shadow Over Innsmouth » (1931) décrit la scène de sa fuite alors qu'il est poursuivi par les étranges habitants de la ville en termes d'odeur et de sons : « that damnably fishy odour again waxed dominant. [...] I now began to hear shocking guttural murmurs [...]. There was another sound, too—a kind of wholesale, colossal flopping or pattering which somehow called

21. Michel Houellebecq, *H. P. Lovecraft : Contre le monde, contre la vie*, Paris, J'ai lu, 1999, p. 75.
22. H. P. Lovecraft, « The Dreams in the Witch House », *Dagon and Other Macabre Tales*, Sauk City, WI, Arkham House, 1986, p. 262. Désormais, la référence de ce volume sera abrégée en *D*.
23. *Ibid.*, p. 266.

up images of the most detestable sort. »[24] Même lorsque le récit est à la troisième personne, la focalisation reste interne ; le lecteur a toujours l'impression de vivre la scène à travers ce que perçoit le personnage principal, ceci grâce à l'isotopie de la perception. C'est le cas par exemple dans *The Case of Charles Dexter Ward*, lorsque le docteur Willett découvre des créatures monstrueuses dans les catacombes de la demeure située à Pawtuxet Village que Charles Dexter Ward a acheté. Le narrateur hétérodiégétique décrit d'abord les gémissements que Willett entend tandis qu'il s'approche des puits dans lesquels sont enfermées les créatures :

> It was a godless sound; one of those low-keyed, insidious outrages of Nature which are not meant to be. To call it a dull wail, a doom-dragged whine, or a hopeless howl of chorused anguish and stricken flesh without mind would be to miss its most quintessential loathsomeness and soul-sickening overtones.[25]

Puis, lorsque le docteur soulève la pierre qui recouvre l'un des puits, l'odeur et le visuel s'ajoute aux sons : « amidst that foetor and cracked whining he discerned only the brick-faced top of a cylindrical well perhaps a yard and a half in diameter and devoid of any ladder or other means of ascent. »[26] D'un point de vue épistémologique, cette importance des sens révèle une position empiriste de la part de l'auteur. Crawford Tillinghast, l'inventeur de la machine qui permet de voir les ultraviolets dans « From Beyond », représente certainement l'empiriste par excellence lorsqu'il s'exclame qu'il a « vu la *vérité* » grâce à sa machine.[27] Cependant, ce n'est pas la théorie empiriste en soi qui a le plus d'importance dans la fiction lovecraftienne, mais les limites de la perception humaine, c'est-à-dire de la faculté qui se trouve au cœur de cette théorie.

Etant donnée l'importance des sens dans la fiction lovecraftienne, il n'est pas étonnant que l'une des sources de l'horreur chez Lovecraft soit les limites de la perception humaine. Pour S. T. Joshi, le matérialiste qu'était Lovecraft ne pouvait qu'être conscient du fait que nos sens limités ne nous permettent pas de connaître le monde dans son intégralité.[28] En effet, l'auteur aborde le sujet à plusieurs reprises dans sa correspondance, comme ici dans une lettre à son ami Clark Ashton Smith : « Certainly, our view of nature is purely a subjective and fragmentary one, depending on the meagre sensory equipment called forth by an evolution whose sole object is physical survival, not knowledge and perception. »[29] C'est d'ailleurs une idée qu'il partageait avec le biologiste et philosophe Ernst Hæckel,[30] auquel il fait fréquemment allusion dans ses

24. H. P. Lovecraft, « The Shadow Over Innsmouth », *DHO*, p. 358.
25. H. P. Lovecraft, *The Case of Charles Dexter Ward*, in *ATM*, p. 202.
26. *Ibid.*, pp. 206-207.
27. « I have seen truth, and I intend to show it to you » (H. P. Lovecraft, "From Beyond," *D*, p. 93 ; ma traduction).
28. « A materialist Lovecraft was well aware that our sensory limitations prevent us from ever probing fully the depths of the universe » (S. T. Joshi, *AL*, pp. 13-14).
29. Lettre à Clark Ashton Smith datée du 18 novembre 1933, in H. P. Lovecraft, *SL4*, p. 321.
30. « [...] l'activité sensorielle de l'homme est limitée et cela aussi bien quantitativement que qualitativement. A l'aide de nos sens, même de celui de la vue et de celui du tact, nous ne pouvons donc jamais connaître qu'une partie des qualités que possèdent les objets du monde extérieur. Mais cette perception partielle est elle-même incomplète, car nos organes sensoriels sont imparfaits et les nerfs sensoriels sont des interprètes qui ne transmettent au cerveau que la traduction des impressions reçues » (Ernst Hæckel, *Les Enigmes de l'univers*, Paris : Schleicher Frères, 1903, p. 342).

lettres. Les personnages de Lovecraft éprouvent un véritable sentiment d'horreur lorsqu'ils se rendent compte qu'ils ne perçoivent pas leur environnement tel qu'il est réellement. C'est le cas pour les marins qui abordent R'lyeh dans « The Call of Cthulhu » (« Something very like fright had come over all the explorers before anything more definite than rock and ooze and weed was seen » [31]), mais aussi pour le docteur Willett dans *The Case of Charles Dexter Ward* :

> It is hard how to explain just how a single sight of a tangible object with measurable dimensions could so shake and change a man; and we may only say that there is about certain outlines and entities a power of suggestion which acts frightfully on a sensitive thinker's perspective and whispers terrible hints of obscure cosmic relationships and unnamable realities behind the protective illusions of common vision. [32]

Les limites de la perception humaine sont aussi au cœur de la nouvelle « From Beyond », dans laquelle le narrateur est horrifié par les créatures qui vivent aux côtés des hommes sans que ceux-ci en ait conscience lorsqu'elles lui sont révélées par la machine de Tillinghast. Ce qui horrifie les personnages lorsqu'ils prennent conscience des limites de la perception est donc l'idée que notre environnement nous est largement inconnu puisque nous ne pouvons pas le percevoir tel qu'il est réellement. D'après Bertrand Russell, la connaissance est une question de degré, et le plus haut degré de connaissance que l'on puisse avoir nous vient de la perception. [33] Les textes fictionnels de Lovecraft insistent donc sur les limites de notre source principale de connaissance, et mettent ainsi en relief l'immensité de l'inconnu à laquelle l'être humain est confronté.

Par ailleurs, Lovecraft ne se contente pas de faire référence aux limites de la perception humaine seules, mais il les souligne encore en les opposant aux perceptions ultra-développées de ses monstres fantastiques. Donald R. Burleson le remarque dans le cas de la nouvelle « The Dunwich Horror » (1928) :

> [...] of the monster on Sentinel Hill near the end, we hear from Curtis Whateley, one of the farmers, that it has "great bulgin' eyes all over it." This statement suggests not only that human "seeing" is not a unique viewpoint but also, by the multiplicity of the teratological eyes, that human seeing may in fact be very limited in comparison. [34]

Mais c'est aussi le cas dans de nombreux autres écrits fictionnels de Lovecraft. Il est en effet intéressant de noter que la description physique des monstres lovecraftiens révèle souvent des organes de sensation surdéveloppés chez ces créatures, aussi diverses soient-elles. Alors que l'existence de créatures qui auraient des sens plus développés que ceux des êtres humains n'est qu'une hypothèse exprimée par Crawford Tillinghast dans « From Beyond », [35] ces créatures

31. H. P. Lovecraft, « The Call of Cthulhu », *MAL*, p. 212.
32. H. P. Lovecraft, *The Case of Charles Dexter Ward*, in *ATM*, p. 207.
33. « [...] knowledge is a matter of degree. The highest degree is found in facts of perception, and in the cogency of very simple arguments » (Bertrand Russell, *Human Knowledge : Its Scope and Limits*, op. cit., p. 174).
34. Donald R. Burleson, *Lovecraft: Disturbing the Universe*, Lexington, KY, The University Press of Kentucky, 1990, p. 123.
35. « With five feeble senses we pretend to comprehend the boundlessly complex cosmos, yet other beings with

sont actualisées et décrites de façon particulièrement saisissante dans les écrits ultérieurs de Lovecraft. Dans *At the Mountains of Madness*, la dissection des Anciens opérée par le professeur Lake est prétexte à présenter une description extrêmement précise des organes de sensation de ces créatures qui auraient précédé l'homme sur Terre, l'occasion aussi pour Lovecraft de rappeler que certains insectes qui n'ont rien de fictionnel ont, eux aussi, des sens plus développés que ceux des humains :

> The nervous system was so complex and highly developed as to leave Lake aghast. Though excessively primitive and archaic in some respects, the thing had a set of ganglial centres and connectives arguing the very extremes of specialised development. Its five-lobed brain was surprisingly advanced; and there were signs of a sensory equipment, served in part through the wiry cilia of the head, involving factors alien to any other terrestrial organism. Probably it had more than five senses, so that its habits could not be predicted from any existing analogy. It must, Lake thought, have been a creature of keen sensitiveness and delicately differentiated functions in its primal world; much like the ants and bees of today. [36]

Dans « The Shadow Out of Time », les membres de la Grand-Race de Yith bénéficient eux aussi non seulement d'un nombre important de sens alors que l'être humain n'en a que cinq, mais leur vue est également bien meilleure que celle de l'homme avec qui ils ont ce sens en commun :

> The beings had but two of the senses which we recognise—sight and hearing, the latter accomplished through the flower-like appendages on the grey stalks above their heads. Of other and incomprehensible senses [...] they possessed many. Their three eyes were so situated as to give them a range of vision wider than the normal. [37]

Ces descriptions d'organes de sensation plus développés que ceux des humains ont pour effet de minimiser encore un peu plus les capacités de perception dont l'homme dispose. Il devient alors de plus en plus évident que Lovecraft souligne l'importance des sens d'un point de vue épistémologique seulement pour rendre plus intense le sentiment d'horreur qui naît de la prise de conscience que ces sens ne nous accordent une connaissance du monde que très limitée. Mais ces descriptions de créatures dont la perception est plus avancée ont aussi un autre effet, celui de rabaisser l'homme pour mieux insister sur son insignifiance à l'échelle de l'univers.

---

a wider, stronger, or different range of senses might not only see very differently the things we see, but might see and study whole worlds of matter, energy, and life which lie close at hand yet can never be detected with the senses we have » (H. P. Lovecraft, « From Beyond », *D*, p. 91).

36. H. P. Lovecraft, *At the Mountains of Madness*, in *AL*, p. 219.

37. H. P. Lovecraft, « The Shadow Out of Time », *DHO*, p. 398.

1.2 L'insignifiance de l'humanité dans l'œuvre lovecraftienne

1.2.1 La mise en question de la suprématie de l'homme

L'essai « Cats and Dogs » (1926), dont le sujet peut, à première vue, paraître dérisoire puisque Lovecraft y défend la supériorité des chats sur nos amis canins, est pourtant d'un intérêt indéniable si l'on veut avoir un aperçu des vues philosophiques, politiques, voire même esthétiques de l'auteur. On y découvre par exemple le mépris que Lovecraft ressentait pour le dix-neuvième siècle et, en particulier, pour la foi immense que les Victoriens plaçait en l'humanité durant cette période :

> [...] the insipid nineteenth century, when people were wont to praise dogs "because they are so human" (as if humanity were any valid standard of merit!) and honest Edwin Landseer painted hundreds of smug Fidoes and Carlos and Rovers with all the anthropoid triviality, pettiness, and "cuteness" of eminent Victorians. [38]

C'est en effet à la prétendue suprématie d'une humanité considérée comme l'espèce la plus évoluée et, qui plus est, comme étant en perpétuel progrès, idée chère aux Victoriens, que l'œuvre lovecraftienne s'oppose. Ce que lecteurs et critiques confondus appellent aujourd'hui le Mythe de Cthulhu, bien que Lovecraft lui-même n'ait jamais utilisé ces termes pour faire référence au panthéon de dieux dont il est à l'origine, a pour seul but de dénigrer la puissance de l'homme sur une Terre qu'il n'est ni le premier, ni le dernier à habiter et, ainsi, de le mettre face à sa propre insignifiance. De plus, le thème de la dégénérescence commun à de nombreux textes fictionnels de l'auteur place l'humanité dans une position de simple espèce animale éphémère susceptible d'être supplantée par d'autres espèces plus aptes à survivre.

Le Mythe de Cthulhu est un sujet plus épineux à aborder qu'il ne paraît lorsque l'on étudie la fiction lovecraftienne. En effet, aujourd'hui, Lovecraft est reconnu non pas seulement en tant que grand écrivain fantastique, mais aussi et surtout en tant que créateur du Mythe de Cthulhu. Cependant, force est de constater que l'importance de ce mythe au sein de l'œuvre lovecraftienne est largement surestimée. L'appellation « Mythe de Cthulhu » fait référence aux panthéons de dieux qui figurent dans de nombreux textes fictionnels de Lovecraft, tels que Cthulhu lui-même, Yog-Sothoth, Nyarlathotep, ou encore Shub-Niggurath. Ces déités figurent également dans les récits d'autres auteurs fantastiques, amis ou fervents admirateurs de Lovecraft, comme Robert E. Howard, Robert Bloch, et plus récemment Ramsey Campbell ; un phénomène qui a sans aucun doute largement contribué à la popularisation du mythe. Il faut bien comprendre que ces dieux jouent certes un rôle important dans la fiction lovecraftienne, mais ils ne sont pas plus au centre de la vision lovecraftienne du monde que l'humanité elle-même. Ils ont pour seule fonction, au sein de l'œuvre de Lovecraft, de relativiser l'importance

38. H. P. Lovecraft, « Cats and Dogs », *Collected Essays 5: Philosophy; Autobiography, and Miscellany*, New York, Hippocampus Press, 2004, p. 186. Désormais, la référence de ce volume sera abrégée en *CE5*.

accordée à l'espèce humaine à l'époque moderne. Comme l'indique le passage suivant du *Necronomicon*, ce grimoire fictif écrit par Abdul Alhazred mentionné dans de nombreux récits de Lovecraft mais moins souvent cité, les Grands Anciens sont une espèce qui a régné sur Terre avant l'homme et qui continue d'exister sans que l'homme n'en ait conscience :

> *Nor is it to be thought [...] that man is either the oldest or the last of earth's masters, or that the common bulk of life and substance walk alone. The Old Ones were, the Old Ones are, and the Old Ones shall be. Not in the spaces we know, but* between *them, They walk serene and primal, undimensioned and to us unseen. [...] Man rules now where They ruled once; They shall soon rule where Man rules now.* [39]

Les Grands Anciens attendent donc simplement leur tour pour retrouver un jour leur souveraineté sur Terre. C'est le cas par exemple dans « The Call of Cthulhu », nouvelle dans laquelle Cthulhu dort dans les profondeurs de l'océan Pacifique en attendant que l'heure de son règne vienne. L'humanité n'est donc, dans la fiction lovecraftienne, qu'une espèce insignifiante d'êtres conscients parmi tant d'autres. Alors qu'elle se croit l'espèce la plus évoluée qui ait jamais existé, d'autres l'ont été tout autant, voire plus, dans un passé lointain, comme le montrent les fresques racontant l'histoire des Grands Anciens découvertes par le professeur Dyer et l'étudiant Danforth dans *At the Mountains of Madness* :

> The technique, we soon saw, was mature, accomplished, and æsthetically evolved to the highest degree of civilised mastery; though utterly alien in every detail to any known art tradition of the human race. [...] Their method of design hinged on a singular juxtaposition of the cross-section with the two-dimensional silhouette, and embodied an analytical psychology beyond that of any known race of antiquity. [40]

La novella « The Shadow Out of Time » amplifie également l'insignifiance de l'humanité en l'opposant à une civilisation qui a atteint un stade technologique tel qu'elle est devenue virtuellement immortelle. On trouve d'ailleurs au cours du récit une scène symbolique de cette insignifiance, lorsque le narrateur, Nathaniel Wingate Peaslee, retrouve la cité que la Grand-Race de Yith avait construite des millions d'années plus tôt, et qu'il avait visitée lorsque son esprit avait été échangé avec celui d'un des extraterrestres, qui ont découvert comment voyager indéfiniment dans le temps et dans l'espace. Alors que la cité lui avait paru de taille normale lorsqu'il occupait le corps d'un des membres de la Grand-Race, il se sent minuscule lorsqu'il la visite à nouveau mais, cette fois, dans son corps humain :

> One thing only was unfamiliar, and that was my own size in relation to the monstrous masonry. I felt oppressed by a sense of unwonted smallness, as if the sight of these towering walls from a mere human body was something wholly new and abnormal. [41]

Ce sentiment d'insignifiance est un sentiment que partagent tous les protagonistes de Lovecraft sans exception, puisqu'il fait partie intégrante de la vision cosmique du monde que l'auteur

39. H. P. Lovecraft, « The Dunwich Horror », *AL*, pp. 132-134.
40. H. P. Lovecraft, *At the Mountains of Madness*, in *AL*, p. 263.
41. H. P. Lovecraft, « The Shadow Out of Time », *DHO*, p. 419.

souhaite transmettre à travers ses textes fictionnels.

Dans « Notes on Writing Weird Fiction » (1934), Lovecraft explique que le temps est pour lui la chose la plus dramatique et la plus terrible qui existe dans l'univers. [42] Il est donc naturel que le caractère éphémère de l'humanité ait une place importante dans la fiction lovecraftienne. S'inscrivant toujours en opposition vis-à-vis de l'optimisme du dix-neuvième siècle, l'auteur laisse complètement de côté l'idée de progrès et met au premier plan celle de la dégénérescence dans ses écrits fictionnels, un thème qui n'est pas sans rappeler le mouvement décadent de la fin du dix-neuvième siècle qui toucha en particulier la France et la Grande-Bretagne. C'est en toute logique à la dégénérescence biologique qu'un Lovecraft influencé par la science va s'intéresser plus particulièrement. Ce thème est déjà au cœur de la nouvelle « The Beast in the Cave » (1905), l'un de ses rares écrits de jeunesse qu'il n'ait pas détruit. Le narrateur y raconte sa rencontre avec une étrange créature dans Mammoth Cave, un réseau de grottes immense situé dans le Kentucky, dans lequel il s'est perdu lors d'une visite guidée. Ce n'est que quand son guide le retrouve et éclaire la créature que le narrateur a tué d'un coup de pierre que ceux-ci découvrent que ce qui ressemble à un grand singe blanc (« an anthropoid ape of large proportions [...]. Its hair was snow-white » [43]) avait en fait été un homme : « The creature I had killed, the strange beast of the unfathomed cave was, or had at one time been, a MAN!!! » [44] Cette même image revient dans « The Lurking Fear » (1922), nouvelle dans laquelle les membres de la famille Martense se sont transformés en d'horribles créatures qui terrifient le voisinage. La description de l'une d'entre elles révèle qu'elles ont une apparence similaire à celle de la « bête de la caverne » : « The object was nauseous; a filthy whitish gorilla thing with sharp yellow fangs and matted fur. » [45] Alors que dans la plupart des récits de Lovecraft, c'est l'apparence anormale, anti-anthropomorphique, des créatures qui horrifient les protagonistes, c'est ici bel et bien les traces d'une humanité revenue à un stade primitif qui font horreur au narrateur, comme le remarque Maurice Lévy : « l'horreur naît surtout du regard encore humain de ces gorilles blanchâtres à crocs jaunes qui figurent l'effrayant résultat d'unions consanguines répétées et le stade ultime de dégénérescence d'une famille jadis florissante. » [46] Dans son article « De l'homme au singe : dévolution et bestialité dans l'oeuvre de Lovecraft », Michel Meurger cite l'ouvrage *Evidence as to Man's Place in Nature* (1863) du naturaliste britannique Thomas Henry Huxley comme source d'inspiration possible pour le motif du singe anthropoïde. [47] Huxley, auquel Lovecraft ne cesse de faire référence tout au long de sa correspondance, y expose en effet les points communs

42. « The reason why *time* plays a great part in so many of my tales is that this element looms up in my mind as the most profoundly dramatic and grimly terrible thing in the universe. *Conflict with time* seems to me the most potent and fruitful theme in all human expression » (H. P. Lovecraft, « Notes on Writing Weird Fiction », *CE2*, p. 176).

43. H. P. Lovecraft, « The Beast in the Cave », *D*, p. 327.

44. *Ibid.*, p. 328.

45. H. P. Lovecraft, « The Lurking Fear », *D*, p. 199.

46. Maurice Lévy, *Lovecraft ou du fantastique*, Paris, Union Générale d'Editions, 1972, p. 78.

47. Michel Meurger, « De l'homme au singe : dévolution et bestialité dans l'oeuvre de Lovecraft », *Lovecraft et la S.-F. 2*, *Cahier d'études lovecraftiennes V*, Amiens, Encrage, p. 60.

qu'ont les hommes avec les grands singes, faisant de cet ouvrage le premier à être exclusivement consacré à l'évolution humaine, avant même la publication de *The Descent of Man* par Charles Darwin en 1871. Cette insistance sur le thème de la dégénérescence biologique reflète bel et bien le regard scientifique que Lovecraft portait sur l'humanité. L'humanité est en effet représentée dans son œuvre comme une espèce en plein déclin alors que d'autres espèces plus « aptes », pour utiliser un terme issu de la théorie évolutionniste, lui survivront, à l'image de la Grand-Race de Yith qui, dans « The Shadow Out of Time », se perpétue depuis des millions d'années en transportant régulièrement l'esprit de chacun d'entre eux dans les corps d'individus d'une autre espèce qu'ils ont jugé physiquement plus aptes à survivre. L'humanité qui, elle, n'a pas atteint un tel stade technologique, est, pour sa part, vouée à disparaître.

1.2.2 L'anti-anthropocentrisme lovecraftien

Etant donné le caractère éphémère et insignifiant de l'humanité dans l'œuvre lovecraftienne, il n'est pas étonnant que son auteur rejète toute forme d'anthropocentrisme. Cela commence par le refus d'un quelconque anthropomorphisme dans la description physique des créatures non-humaines. L'anti-héroïsme caractéristique de la fiction lovecraftienne témoigne également de la volonté de l'auteur d'éviter à tout prix de limiter son œuvre à des préoccupations à caractère anthropocentrique. Enfin, il convient de souligner le caractère amoral de l'œuvre lovecraftienne, fait plutôt rare au sein du genre fantastique. La morale étant un concept d'origine humaine, elle ne doit en effet avoir, selon Lovecraft, aucune place dans une œuvre qui s'efforce de dépeindre une vision cosmique du monde.

Même si cela n'est pas toujours le cas, la majorité des êtres extraterrestres issus de l'imagination d'auteurs ou de réalisateurs d'œuvres fantastiques ou de science-fiction ont des traits anthropomorphiques. E. T. a beau ne pas ressembler à l'homme moyen dans le film éponyme de Steven Spielberg (1982), il a quand même une bouche, deux yeux, deux bras et deux jambes, si petites soient-elles. Cela a encore été confirmé récemment avec le film *Avatar* (2009) de James Cameron, les hommes préfèrent en grande majorité imaginer des races extraterrestres à leur image. Pour Lovecraft, cette volonté de faire ressembler tous les êtres conscients à l'homme est absurde, puisqu'il y a très peu de chance qu'une forme de vie qui serait née de conditions totalement différentes des nôtres, sur une autre planète, nous ressemble ; c'est pourquoi les extraterrestres qui peuplent ses récits ont une apparence pour le moins très étrange, en effet difficilement adaptables à l'écran de cinéma. Voici, à titre d'exemple, la description des membres de la Grand-Race de Yith :

> The Great Race's members were immense rugose cones ten feet high, and with head and other organs attached to foot-thick, distensible limbs spreading from the apexes. They spoke

> by the clicking or scraping of huge paws or claws attached to the end of two of their four limbs, and walked by the expansion and contraction of a viscous layer attached to their vast, ten-foot bases. [48]

L'anti-anthropomorphisme est respecté dans l'œuvre de Lovecraft jusque dans les moindres détails, puisque les noms mêmes des Grands Anciens sont censés refléter la morphologie différente de ces êtres selon lui. Ainsi, lorsqu'un correspondant lui demande comment l'on doit prononcer le nom « Cthulhu », celui-ci donne la réponse suivante :

> [...] the word is supposed to represent a fumbling human attempt to catch the phonetics of an *absolutely non-human* word. The name of the hellish entity was invented by beings whose vocal organs were not like man's, hence it has no relation to the human speech equipment. The syllables were determined by a physiological equipment wholly unlike ours, *hence could never be uttered perfectly by human throats*. [49]

La nouvelle de Lovecraft dans laquelle l'anti-anthropomorphisme atteint son apogée est sans aucun doute « The Colour Out of Space » (1927). En effet, le « personnage principal » de ce récit n'est autre qu'une couleur, arrivée sur Terre par l'intermédiaire d'une météorite et qui va contaminer végétaux, animaux et êtres humains, avant que la région concernée ne finisse par disparaître sous les eaux à la suite de la construction d'un barrage. Cette couleur est indéniablement traitée comme un être vivant conscient tout au long de la nouvelle. En effet, la personnification est flagrante lorsque la couleur est désignée à plusieurs reprises par des termes généralement réservés aux êtres humains : « the weird *visitor* from unknown stellar space » [50] ou encore « the stony *messenger* from the stars ». [51] Nahum Gardner, le paysan dans le champ duquel la météorite abritant la couleur s'est écrasée, discerne même une intention de communication de la part de l'étrange entité : « [He] had grown used to the sense of something near him waiting to be heard. » [52] La couleur est donc bien représentée comme une forme de vie consciente, si différente soit-elle de la forme de vie moléculaire que nous connaissons. La question de savoir si cette forme de vie que nous connaissons est la seule possible était en fait une question qui intéressait particulièrement Lovecraft. Avec son scepticisme habituel, celui-ci professait que c'était une question à laquelle nous ne pouvons donner de réponse dans l'état actuel de nos connaissances ; il recourait donc à l'imagination pour compenser cette impossibilité de trouver des réponses, émettant l'hypothèse que la forme de vie la plus évoluée était peut-être un gaz, ou même de la poussière d'étoile. [53] Pour lui, ses hypothèses étaient simplement au moins tout aussi probables, sinon plus, que l'hypothèse anthropomorphique.

48. H. P. Lovecraft, « The Shadow Out of Time », *DHO*, pp. 386-387.
49. Lettre à Duane Rimel datée du 23 juillet 1934, in H. P. Lovecraft, *SL5*, pp. 10-11.
50. H. P. Lovecraft, « The Colour Out of Space », *AL*, p. 65. C'est moi qui souligne.
51. *Ibid.*, p. 68. C'est moi qui souligne.
52. *Ibid., p. 75.*
53. « How do we know that that form of atomic and molecular notion called "life" is the highest of all forms? Perhaps the dominant creature—the most rational and God-like of all beings—is an invisible gas! Or perhaps it is a flaming and effulgent mass of molten star-dust. » (Lettre au KLEICOMOLO datée du 8 août 1916, in H. P. Lovecraft, *SL1*, p. 24).

Malgré un anti-anthropocentrisme prononcé, l'homme n'est tout de même pas complètement absent de l'œuvre de Lovecraft. Cependant, sa présence ne fait que mettre en avant l'impuissance de l'humanité face à l'inconnu qui l'entoure. Ainsi, l'œuvre de Lovecraft a un caractère anti-héroïque très marqué. Par anti-héroïsme, nous voulons désigner la tendance des récits de Lovecraft à présenter des protagonistes humains totalement impuissants face à des forces qui les dépassent, dont la psychologie est développée au minimum, et qui ne montrent que peu de signes d'évolution au terme de leurs aventures, si tant est que celles-ci ne les aient pas tués ou faits sombrer dans la folie. Le fait d'accorder aussi peu d'importance à ses personnages est un choix délibéré de la part de Lovecraft, qui l'explique par le manque d'intérêt qu'aurait pour lui une histoire centrée uniquement sur l'être humain : « No story can be truly potent unless it mirrors or suggests larger segments of entity than its mere characters. There is nothing new or interesting in the pitiful fretting and mating and quarrelling and killing and parting of a few commonplace human beings. »[54] Pour l'auteur, l'un des traits de génie de l'écrivain qu'il considérait comme un modèle à suivre, Edgar Allan Poe, était d'avoir compris que la caractérisation des personnages n'était pas un élément des plus conséquents dans une histoire, étant donnée l'insignifiance de l'humanité :

> If Poe never drew a human character who lives in the memory, it is because human beings are too contemptible and trivial to deserve such remembrance. Poe saw beyond the vulgar anthropocentric sphere, and realised that men are only puppets; that events and circumstances are the only vital things.[55]

Cette assertion est tout à fait transposable à la fiction lovecraftienne, puisqu'aucun des protagonistes n'y est réellement marquant. En effet, ceux-ci ont une tendance à se ressembler qui fait d'eux des archétypes plutôt que des personnages.[56] Ce sont tous des hommes, les femmes n'apparaissant que très rarement dans les écrits fictionnels de Lovecraft, même en tant que personnage secondaire.[57] Le vieillard alchimiste cherchant l'immortalité est l'un des archétypes récurrents dans la fiction lovecraftienne, à l'image d'Ephraim Waite dans « The Thing on the Doorstep » et de Joseph Curwen dans *The Case of Charles Dexter Ward*. Mais l'archétype prédominant est celui du jeune homme d'une trentaine d'années, avide de connaissance au début du récit, et regrettant souvent d'en savoir autant à la fin. Le lecteur en sait souvent très peu sur

54. Lettre à Zealia Brown Reed datée du 22 septembre 1927, in H. P. Lovecraft, *Selected Letters*, vol. 2, Sauk City, WI, Arkham House, 1968, p. 170. Désormais, la référence de ce volume sera abrégée en *SL2*.

55. Lettre à Frank Belknap Long datée du 4 juin 1921, in H. P. Lovecraft, *SL1*, p. 137.

56. Il semblerait que la notion d'archétype ait eu un intérêt particulier pour Lovecraft, comme le montre l'épigraphe de la nouvelle « The Dunwich Horror » tirée de l'essai « Witches and Other Night-Fears » de Charles Lamb : « Gorgons, and Hydras, and Chimaeras—dire stories of Celaeno and the Harpies—may reproduce themselves in the brain of superstition—but they were there before. They are transcripts, types—the archetypes are in us, and eternal [...] » (Charles Lamb, cité dans « The Dunwich Horror », *AL*, pp. 103-104).

57. Une exception manifeste apparaît dans la nouvelle « The Thing on the Doorstep » (1933) avec le personnage d'Asenath Waite. Toutefois, on apprend au cours de l'histoire qu'en réalité, Asenath est morte et que c'est son père qui occupe son enveloppe charnelle dans laquelle il s'était transporté pour rester en vie, laissant Asenath mourir dans son corps de vieillard. C'est donc bien son père maléfique, et non la jeune fille elle-même, qui est réellement l'un des protagonistes de l'histoire.

son passé, et le strict minimum sur son tempérament, à l'exception de ce trait commun qu'est la soif de connaissance. Même le personnage de Randolph Carter, qui apparaît en tant que personnage principal de plusieurs récits, dont le sublime conte fantasmagorique *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, et qui peut, dans une certaine mesure, être vu comme une figure autobiographique de l'auteur, ne peut pas être considéré comme un véritable héros, puisque l'accent porte plus sur ses aventures que sur l'effet qu'elles ont sur lui dans les récits dont il est l'un des protagonistes. Lovecraft exprime clairement l'idée qu'il ne peut pas y avoir de héros humain dans un récit traitant d'un prodige dans son essai « Some Notes on Interplanetary Fiction » (1934) : « The true "hero" of a marvel tale is not any human being, but simply a set of phenomena. » [58] Il est donc difficile de s'identifier aux personnages de Lovecraft, ce qui a néanmoins un effet pour le moins inattendu. En effet, cette difficulté d'identification n'empêche pas le lecteur de ressentir ce que les protagonistes ressentent, mais elle a au contraire tendance à faire oublier au lecteur, l'espace d'un instant, la présence d'un tel personnage, ce qui a pour effet de lui donner l'illusion d'être l'unique focalisateur, c'est-à-dire d'être lui-même celui qui perçoit les événements racontés. On retrouve donc l'idée de Houellebecq que les personnages de Lovecraft ont uniquement une fonction de perception, ce qui explique le fait que l'auteur ne s'attarde pas sur leur description.

Puisque l'être humain n'est considéré que comme un détail parmi tant d'autres dans l'œuvre lovecraftienne, il paraît naturel que les valeurs dont celui-ci est à l'origine connaissent le même sort. La dimension morale est en réalité totalement absente des récits de Lovecraft. Pour Darrell Schweitzer, l'absence d'une fonction morale représente une révolution du genre horrifique par rapport aux siècles précédents :

> H. P. Lovecraft re-invented the horror story for the 20th century. Rejecting the religiously-based horrors of the past, he turned an unflinching eye on the chaotic universe revealed by science, in which mankind has but a small and perhaps transient role to play. Lovecraft's universe is beyond good and evil; the horrors are material because there is no spirituality—that being one more anthropocentric concept of no general relevance. Lovecraft's antecedents are in Nietzsche as much as they are in Poe. [59]

On est effectivement loin chez Lovecraft d'une horreur inspirée par la débauche dans un roman tel que *The Monk* (1796) de Matthew Gregory Lewis, ou de celle suscitée par l'idée faustienne de vendre son âme au diable dans *Melmoth the Wanderer* (1820) de Charles Robert Maturin. L'influence de Friedrich Nietzsche sur l'œuvre de Lovecraft est également une remarque pertinente car l'auteur partageait l'idée du philosophe selon laquelle « [il] n'y a pas de phénomènes moraux, seulement une interprétation morale des phénomènes » [60] ; Lovecraft parlait pour sa part des « illusions que sont le bien, le mal, la justice, l'injustice, et ainsi de suite ». [61] Lovecraft

58. H. P. Lovecraft, « Some Notes on Interplanetary Fiction », *CE2*, p. 179.
59. Darrell Schweitzer, cité dans *AL*, p. 344.
60. Friedrich Nietzsche, *Œuvres*, Paris, Robert Laffont, 1993, p. 619.
61. « The one really significant fact about the cosmos is its fundamental absence of purpose or direction... an

peut donc bel et bien être considéré comme un nihiliste moral, une position qui va de pair avec son positivisme scientifique pour Timo Airaksinen :

> Lovecraft is innocent of moral horrors. He is an amoralist and nihilist who does not describe the world in moral terms. This is also a feature of any positivistic program. Moral terms are not empirical terms, defined in terms of sense perception. Therefore, they do not belong to science. [62]

En outre, Lovecraft ne se contente pas de traduire ce nihilisme moral en omettant sciemment la question de la moralité dans son œuvre fictionnelle, mais il va jusqu'à exprimer cette position explicitement dans l'une de ses nouvelles, « The Silver Key » (1926). C'est à travers une critique de l'époque moderne qu'il prête à Randolph Carter que l'auteur exprime avec véhémence son désaccord avec l'idée que la plupart des gens se font de la morale. Après s'être attaqué à un rationalisme trop extrême qui ne laisse aucune place à l'imagination et à une religion qui ne fait qu'exploiter la peur primitive de l'inconnu à ses propres fins, Randolph Carter incrimine également l'athéisme moderne qui ne parvient pas à se détacher de l'idée morale :

> He saw that most of them, in common with their cast-off priestcraft, could not escape from the delusion that life has a meaning apart from that which men dream into it; and could not lay aside the crude notion of ethics and obligations beyond those of beauty, even when all Nature shrieked of its unconsciousness and impersonal unmorality in the light of their scientific discoveries. [63]

Pour Lovecraft, l'horreur morale, qui n'a de sens que pour l'être humain qui est lui-même un élément insignifiant du cosmos, n'a pas donc pas sa place dans une œuvre qui s'intéresse à la « peur cosmique ».

Il est fascinant de voir à quel point l'œuvre de Lovecraft reflète les préoccupations de son époque tandis qu'elle représente une humanité insignifiante face à un inconnu grandissant. Car si le but ultime de la science est bien la connaissance du monde qui nous entoure, il est vrai que de nombreuses théories scientifiques ont pour effet secondaire de mettre l'homme face à son ignorance du cosmos dans lequel il vit. La physique quantique et la théorie de la relativité ont certainement révélé des phénomènes dont l'homme n'avait pas conscience jusque là, des découvertes d'autant plus bouleversantes qu'elles concernent des réalités que celui-ci ne peut percevoir, telles que l'infiniment petit ou la courbure de l'espace-temps. La perception est bel et bien une des préoccupations majeures de l'œuvre lovecraftienne ; elle y est à la fois au

absence which removes for the realistic analyst the illusions of right, wrong, justice, injustice, and so forth » (Lettre à Frank Belknap Long datée du 21 mars 1924, in H. P. Lovecraft, *SL1*, p. 334 ; ma traduction).

62. Timo Airaksinen, *The Philosophy of H. P. Lovecraft: The Route to Horror*, New York, Peter Lang, 1999, p. 147.

63. H. P. Lovecraft, « The Silver Key », *ATM*, p. 410.

centre de la connaissance que les hommes ont de leur environnement, et une capacité limitée qui ne leur permet pas de connaître la réalité telle qu'elle est. L'immensité de cet inconnu auquel l'homme doit faire face s'oppose manifestement à la propre insignifiance de l'humanité dans la fiction lovecraftienne. Pour le réaliste qu'était Lovecraft, les illusions victoriennes de suprématie de l'homme et de progrès humain n'étaient plus tenables au vu des connaissances dont l'humanité disposait à son époque. L'absurdité de l'idée de suprématie humaine est donc mise en relief dans ses textes fictionnels à travers l'existence de créatures extraterrestres comparé auxquelles l'homme n'est qu'un nouveau-né. Lovecraft ne croyait bien évidemment pas à l'existence de telles créatures ; elles ne représentaient pour lui qu'un procédé fictionnel qui lui permettait d'intensifier l'insignifiance d'une humanité perdue dans un cosmos dont elle ne connaît presque rien. La vie extraterrestre n'était néanmoins pas une impossibilité à ses yeux, une question qui reste d'ailleurs encore ouverte à ce jour. Quant à l'idée de progrès humain, l'œuvre lovecraftienne lui préfère celle de dégénérescence, non pas parce qu'elle était plus probable, mais parce qu'elle était elle aussi une possibilité, bien que trop peu souvent envisagée dans le discours optimiste du dix-neuvième siècle et du début du vingtième. Ce thème de la dégénérescence met l'accent sur le caractère éphémère de l'humanité dans un cosmos infini qui ridiculise toute forme d'anthropocentrisme. L'anti-anthropocentrisme est bien l'idée cruciale de la seule vision du monde possible pour Lovecraft, cette « vision cosmique » qui lui a été inspirée en premier lieu par l'astronomie alors qu'il était enfant. Dans la fiction lovecraftienne, cet anti-anthropocentrisme transparaît dans la description anti-anthropomorphique des êtres extraterrestres, mais aussi dans l'anti-héroïsme de cette œuvre qui n'accorde que très peu d'importance aux protagonistes humains, alors relégués au statut de simples figurants, pour emprunter un terme cinématographique. La morale, cette valeur d'origine humaine, n'a quant à elle aucune place dans une œuvre qui s'efforce de présenter une vision cosmique du monde. L'horreur morale n'est rien comparée à la « peur cosmique », cet effroi devant un cosmos inconnu qui est pour Lovecraft le sentiment le plus oppressant au monde, une sensation que l'auteur s'efforce de faire ressentir au lecteur à travers son œuvre fictionnelle.

Chapitre 2

Lovecraft et la peur de l'inconnu

« The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown. »[64] Voici l'un des aphorismes les plus célèbres de H. P. Lovecraft, souvent considéré comme la synthèse de son œuvre entière. La peur est sans aucun doute au cœur de l'œuvre lovecraftienne, véritable monument du genre horrifique. En effet, ce que l'auteur veut faire ressentir à ses lecteurs à travers son œuvre, c'est la « peur cosmique » que cet immense inconnu dont nous avons longuement parlé inspire à l'homme. Si Lovecraft n'accorde pas une grande importance à ses personnages, il n'en va donc nécessairement pas de même en ce qui concerne l'atmosphère qui imprègne ces récits, une atmosphère qui doit être assez prenante pour pouvoir inspirer une réaction émotionnelle forte au lecteur, celle de la peur. C'est grâce à une sorte d'impressionisme littéraire et à une touche de réalisme que l'auteur parvient à susciter ce sentiment. Mais cette « peur cosmique » est aussi suscitée à travers un thème récurrent dans l'œuvre lovecraftienne, celui de l'anormal. En effet, conformément à l'esprit scientifique de l'auteur, les lois naturelles de l'univers lovecraftien ne constituent pas l'intégralité de ce qu'il y a à savoir sur le fonctionnement du cosmos, mais plutôt une sorte de système normé fondé sur les connaissances limitées des hommes. A cet égard, il est intéressant de se demander ce que Lovecraft entend par l'expression « suspension des lois naturelles » qu'il emploie à plusieurs reprises au cours de sa correspondance et de ses écrits théoriques. Le terme d'« anormaux » semble en effet plus approprié que celui de « surnaturels » pour qualifier les phénomènes qui sont présentés dans son œuvre fictionnelle, dans la mesure où ceux-ci ne défient pas véritablement les lois naturelles mais sont simplement incompatibles avec le système normé fondé sur les seules lois naturelles que les hommes connaissent, alors que d'autres lois peuvent exister. L'anormalité de ces phénomènes est, par ailleurs, suggérée par les limites d'un langage qui ne permet pas de les décrire. En second lieu, on ne peut traiter de la peur de l'inconnu dans la fiction lovecraftienne sans s'attarder sur le caractère particulièrement xénophobe de cette œuvre dans laquelle étrangeté et monstruosité sont représentées de manière analogue, révélant en fin de compte une peur prononcée de l'hybridité. Enfin, nous verrons que ce n'est

64. H. P. Lovecraft, « Supernatural Horror in Literature », *CE2*, p. 82.

pas toujours l'étranger qui est un Autre inconnu dans l'œuvre fictionnelle de Lovecraft, mais aussi le soi. Ceci peut expliquer pourquoi la connaissance est fréquemment représentée comme un danger, notamment à travers le motif de la quête généalogique révélant des anomalies héréditaires. Ce n'est pas la connaissance en tant que telle qui est vue comme un danger, mais la découverte qu'une part de nous-même nous est inconnue, que l'Autre fait aussi partie de nous. Cette découverte entraîne la plupart du temps un véritable sentiment d'aliénation symbolisé par la perte de conscience, la folie, voire même parfois la possession des personnages en quête de connaissance.

2.1 La « peur cosmique » dans la littérature lovecraftienne

2.1.1 Une littérature d'atmosphère

Comme le rappelle David E. Schultz dans son article « From Microcosm to Macrocosm: The Growth of Lovecraft's Cosmic Vision », le terme « cosmique » que Lovecraft utilise si souvent dans ses écrits est d'une importance cruciale, puisqu'il contient en substance la position philosophique de l'auteur concernant la place de l'homme dans le cosmos qu'il habite. [65] Ce que Lovecraft s'efforce de partager avec ses lecteurs à travers son œuvre fictionnelle, c'est bel et bien le sentiment qu'inspire à l'homme la place infime qu'il occupe dans ce cosmos qui lui est largement inconnu, et qui est, d'après lui, un sentiment de peur. Et c'est à travers l'atmosphère, ce « grand desideratum du bizarre », [66] que cette sensation est transmise au lecteur. Lovecraft le dit lui-même dans son essai sur le genre horrifique : « Atmosphere is the all-important thing, for the final criterion of authenticity is not the dovetailing of a plot but the creation of a given sensation. » [67] L'atmosphère particulière qui imprègne l'œuvre repose sur une forme d'impressionnisme littéraire mais aussi sur un certain réalisme qui constitue la trame de fond des différents récits.

Dans « Notes on Writing Weird Fiction », Lovecraft exprime les raisons pour lesquelles il a recours à l'écriture dans les termes suivants :

> My reason for writing stories is to give myself the satisfaction of visualising more clearly

65. « The word "cosmic" is not a word Lovecraft carelessly bandied about, but one he used quite appropriately to express a new-found realization of our place in the cosmos » (David. E. Schultz, « From Microcosm to Macrocosm: The Growth of Lovecraft's Cosmic Vision », *An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*, Londres et Toronto, Associated University Presses, 1991, p. 208).
66. « Atmosphere, not action, is the great desideratum of weird fiction » (H. P. Lovecraft, « Notes on Weird Fiction », *CE2*, p. 177).
67. H. P. Lovecraft, « Supernatural Horror in Literature », *CE2*, p.84.

> and detailedly and stably the vague, elusive, fragmentary *impressions* of wonder, beauty, and adventurous expectancy which are conveyed to me by certain sights (scenic, architectural, atmospheric, etc.), ideas, occurrences, and images encountered in art and literature. I choose weird stories because they suit my inclination best—one of my strongest and most persistent wishes being to achieve, momentarily, the illusion of some strange suspension or violation of the galling limitations of time, space, and natural law which forever imprison us and frustrate our curiosity about the infinite cosmic spaces beyond the radius of our sight and analysis. [68]

Son œuvre fictionnelle a donc pour but de transcrire des impressions, ce qui est bien une caractéristique de l'impressionnisme littéraire, comme l'explique Ford Madox Ford, l'un des premiers écrivains de langue anglaise à utiliser sciemment cette technique et à l'expliquer d'un point de vue théorique : « any piece of Impressionism, whether it be prose, or verse, or painting, or sculpture, is the record of the impression of a moment; it is not a sort of rounded, annotated record of a set of circumstances. » [69] Lovecraft exprime sensiblement la même idée à de nombreuses reprises au cours de sa correspondance, l'appliquant essentiellement au bizarre, par exemple dans une lettre à l'écrivain Henry Kuttner datée du 16 avril 1936 : « A serious weird tale is, necessarily, not so much a chronicle of events as simply a picture or crystallization of a certain human mood. » [70] Cette idée que la littérature puisse traduire des impressions avait également été développée par Arthur Machen, que Lovecraft considérait comme l'un des plus grands écrivains qui lui étaient contemporains. Dans *The Hill of Dreams* (1907), un roman à caractère fortement autobiographique, c'est à travers une réflexion sur le langage que le jeune écrivain Lucian Taylor, véritable alter ego de Machen, découvre une disposition à un certain impressionnisme littéraire :

> Language, he understood, was chiefly important for the beauty of its sounds, by its possession of words resonant, glorious to the ear, by its capacity, when exquisitely arranged, of suggesting wonderful and indefinable impressions, perhaps more ravishing and farther removed from the domain of strict thought than the impressions excited by music itself. Here lay hidden the secret of the sensuous art of literature; it was the secret of suggestion, the art of causing delicious sensation by the use of words. [71]

Comme le suggère la prédominance du champ sémantique des sens, et notamment de l'ouïe, dans ce passage, c'est principalement à l'aide des cinq sens que nous acquérons des impressions. On parle d'ailleurs d'impression auditive, olfactive ou encore rétinienne. On comprend alors mieux la synesthésie qui s'opère tout au long de l'œuvre fictionnelle de Lovecraft. Elle participe en effet à la construction d'une impression qui se veut équivalente à l'impression sensorielle. C'est alors par une succession de telles impressions que l'atmosphère particulière des

68. H. P. Lovecraft, « Notes on Writing Weird Fiction », *CE2*, pp. 175-176. C'est moi qui souligne.
69. Ford Madox Ford, « On Impressionism », in *The Good Soldier*, New York et Londres : W. W. Norton and Co., 1995, p. 263.
70. H. P. Lovecraft, *SL5*, p. 235.
71. Arthur Machen, *The Hill of Dreams*, Leyburn, Tartarus Press, 1998, p. 99.

écrits de Lovecraft prend forme. Dans « The Dunwich Horror », ce sont les impressions laissées par l'odeur étrange qui se dégage de la demeure des Whateley et de ses habitants, ou encore par les cris des engoulevents qui s'élèvent chaque fois qu'un membre de la famille s'éteint, qui forgent l'atmosphère lugubre qui sous-tend la nouvelle. Et c'est précisément cette atmosphère qui prépare le lecteur au point culminant de la nouvelle, l'apparition de l'entité monstrueuse engendrée par l'union de Lavinia Whateley et du dieu Yog-Sothoth, l'incarnation même de forces supérieures puisqu'elle est la manifestation terrestre d'une entité extraterrestre. Les détracteurs de Lovecraft invoquent souvent le caractère répétitif de son œuvre fictionnelle, en raison de ses personnages qui peuvent parfois paraître creux et de ses intrigues souvent semblables les unes aux autres. Celui-ci s'explique sans doute par le fait que l'auteur souhaitait transmettre la même et unique sensation à travers chacune de ses histoires. Bien entendu, chaque nouvelle et chaque roman introduit de sublimes variations, à défaut desquelles l'œuvre de Lovecraft n'aurait pas grand intérêt. L'une des forces majeures de la fiction lovecraftienne réside d'ailleurs dans ce jeu sur les divers degrés de peur que l'on peut ressentir. Ainsi, avec ses longues descriptions des paysages sublimes offerts par le pays des rêves, le conte *The Dream-Quest of Unknown Kadath* repose essentiellement sur le sentiment que les anglophones nomment « awe », que l'on traduit le plus souvent en français par la formule « crainte mêlée de respect », faute d'un terme équivalent. En revanche, la nouvelle « The Shadow Over Innsmouth » inspire plutôt un sentiment de véritable répulsion, en raison de ses longues descriptions d'odeurs nauséabondes et de bruits suggérant la viscosité des hommes-poissons. Mais, tout compte fait, c'est bien la « peur cosmique », le sentiment que l'homme n'est qu'un grain de poussière susceptible d'être balayé par des forces qui lui sont inconnues et inconnaissables, qui reste au cœur de chacune des histoires de Lovecraft.

Dans son étude sur H. P. Lovecraft, Michel Houellebecq affirme que « le rejet de toute forme de réalisme constitue une condition préalable à l'entrée dans son univers ». [72] Rien n'est moins vrai à propos de l'œuvre lovecraftienne. Il est évident que celle-ci n'est pas une œuvre réaliste à part entière, mais le réalisme est la trame de fond de chacun des récits de Lovecraft. En effet, la vraisemblance est indispensable à la génération d'un sentiment de peur pour l'auteur : « My own rule is that no weird story can produce terror unless it is devised with all the care and verisimilitude of an actual *hoax*. » [73] C'est pour cette raison que Lovecraft utilise si souvent comme cadre de ses histoires cette Nouvelle-Angleterre qu'il connaissait si bien, pour Maurice Lévy « un monde dont il convient de souligner avec insistance la *réalité*, physique, topographique, historique ». [74] Même lorsque le cadre est fictif, il n'est le plus souvent que la réplique imaginaire de la Nouvelle-Angleterre dans laquelle Lovecraft a grandi, à l'image d'Arkham et de sa Miskatonic University, qui ne sont que les images réfléchies de Providence et

72. Michel Houellebecq, *op. cit.*, p. 54.

73. Lettre à Clark Ashton Smith datée du 17 octobre 1930, in H. P. Lovecraft, *Selected Letters*, vol. 3, Sauk City, WI, Arkham House, 1971, p. 193. Désormais, la référence de ce volume sera abrégée en *SL3*.

74. Maurice Lévy, *op. cit.*, p. 18.

de Brown University. De même, l'intertextualité qui lie les différentes nouvelles ainsi que les romans contribue à rendre l'œuvre plus réaliste. Par exemple, dans *At the Mountains of Madness*, le narrateur mentionne un « collègue spécialiste de folklore du département d'anglais de Miskatonic University » [75] qui n'est autre qu'Albert Wilmarth, le narrateur de la nouvelle « The Whisperer in Darkness ». Cette intertextualité s'est révélée si efficace que de nombreux lecteurs et critiques se sont laissés duper dans le cas du *Necronomicon*, ce grimoire fictif écrit par l'arabe fou Abdul Alhazred, lui aussi fictif, que Lovecraft mentionne non seulement dans la plupart de ses nouvelles, mais dont il a également écrit l'histoire fictive en 1927, publiée à titre posthume sous le titre « A History of the Necronomicon ». [76] Tout comme chez Jorge Luis Borges, qui partageait avec notre auteur une véritable fascination pour la connaissance, les ouvrages et les auteurs inventés par Lovecraft sont rendus plus vraisemblables par leur juxtaposition avec des ouvrages et des auteurs réels. Ainsi, la liste des livres de la bibliothèque de Joseph Curwen dans *The Case of Charles Dexter Ward* est composée majoritairement d'ouvrages qui ont réellement été écrits tels que le *Zohar*, l'un des textes fondamentaux de la Kabbale, ou encore *Ars Magna et Ultima* de Raymond Lulle, mais elle contient également le fameux *Necronomicon*. [77] Etonnamment, même les contes oniriques de Lovecraft n'excluent pas complètement l'existence d'une réalité qui se veut similaire à la nôtre, un phénomène pour le moins inattendu dans des écrits dont les autres caractéristiques pointent essentiellement vers le merveilleux. Ainsi, dans *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, le lecteur apprend que le temple des prêtres de Nasht et Kaman-Thah se trouve « non loin des portes du monde éveillé », [78] comme si la différence entre rêve et réalité n'était que géographique. Comme le rappelle Maurice Lévy, c'est d'ailleurs cette omniprésence d'une réalité assimilable à celle que nous connaissons qui fait de l'œuvre de Lovecraft une œuvre fantastique à part entière : « Il n'y a de fantastique véritable, le fait est notoire, que là où l'impossible fait irruption, à travers le temps et l'espace, dans une localité objectivement familière. » [79] Mais surtout, cette réalité est ce qui sert de norme dans l'œuvre de Lovecraft, comme le remarque S. T. Joshi, [80] un rôle qui n'est pas des moindres puisque la « peur cosmique » lovecraftienne est avant tout peur de l'anormal.

---

75. « [...] a folklorist colleague in Miskatonic's English department » (H. P. Lovecraft, *At the Mountains of Madness*, in *AL*, p. 220 ; ma traduction).

76. Cela n'est pas sans rappeler la nouvelle « Pierre Ménard, auteur du Quichotte » de l'auteur argentin Jorge Luis Borges, cette critique littéraire d'une œuvre qui n'existe pas par un auteur qui n'existe pas non plus (Cf. Jorge Luis Borges, « Pierre Ménard, auteur du Quichotte », *Fictions*, Paris, Gallimard, 1968, pp. 66-78).

77. H. P. Lovecraft, *The Case of Charles Dexter Ward*, *ATM*, p. 121.

78. « [...] the bearded priests of Nasht and Kaman-Thah, whose cavern-temple with its pillar of flame lies not far from the gates of the waking world » (H. P. Lovecraft, *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, in *ATM*, p. 307 ; ma traduction).

79. Maurice Lévy, *op. cit.*, p. 18.

80. « *Supernatural* horror can exist only where the ordinary world of our daily lives is presupposed as the norm; "natural law" can, in Lovecraft's phrase, be "violated" only when it is assumed to function in the real world » (S. T. Joshi, *The Weird Tale*, Holicong, PA, Wildside Press, 1990, p. 7).

2.1.2 Une littérature de l'anormal

L'un des passages les plus impressionnants dans le roman *At the Mountains of Madness* est le moment où Dyer et Danforth découvrent la cité érigée par les Grands Anciens, découverte qui produit chez Dyer un sentiment d'effroi : « the prospect of actually entering primordial walls reared by conscious beings perhaps millions of years ago—before any known race of men could have existed—was none the less awesome and potentially terrible in its implications of cosmic abnormality. » [81] L'anormalité désigne ici clairement ce qui dépasse la norme anthropocentrique, ainsi que les lois naturelles sur lesquelles elle se fonde. En effet, l'œuvre de Lovecraft semble ne pas s'arrêter à la simple notion d'horreur surnaturelle mais offre plutôt une véritable réflexion sur ce que sont les lois naturelles. En effet, ce n'est pas tant le surnaturel, c'est-à-dire, au sens étymologique du terme, ce qui enfreint les lois naturelles, que l'anormal qui semble être au cœur de l'œuvre. La notion de norme étant essentiellement anthropocentrique, la « peur cosmique » lovecraftienne se traduit en effet par une prédominance de l'anormalité au sein de l'œuvre. Le fait que le langage, cet outil de connaissance qui permet, entre autres, de catégoriser, n'ait pas de mots pour décrire les phénomènes imaginés par Lovecraft reflète bien l'anormalité de ces derniers.

Bien qu'il semble a priori assez aisé de savoir ce que la fiction lovecraftienne est censée représenter étant donné que l'auteur fait de nombreuses allusions à la visée de son œuvre fictionnelle dans ses écrits épistolaires et théoriques, cette question n'est pas si simple. En effet, les termes utilisés par Lovecraft sont parfois trompeurs. L'exemple suivant tiré d'une lettre datée du 24 août 1926, dans laquelle il explique à Wilfred Blanch Talman ce qu'est le genre « bizarre » dont il voyait son œuvre comme représentative, est particulièrement frappant : « As to what is meant by "weird"—and of course weirdness is by no means confined to horror—I should say that the real criterion is *a strong impression of the suspension of natural laws or the presence of unseen worlds or forces close at hand.* » [82] C'est ici le terme de « suspension » des lois naturelles qui pose problème. [83] En effet, quand le narrateur explique que, lorsque analysée, la couleur de la nouvelle « The Colour Out of Space » montre un spectre de couleurs différent de celui que nous connaissons, [84] cela ne remet pas en cause l'existence même du spectre qui nous est familier. Il ne s'agit donc pas ici d'une suspension mais bien d'une extension des lois naturelles. Lovecraft comprit cela plus tard dans sa carrière, comme le montre cet extrait d'une lettre adressée à Clark Ashton Smith et datée du 26 juillet 1932 : « What, to my mind, forms

81. H. P. Lovecraft, *At the Mountains of Madness*, in *AL*, p. 254.

82. H. P. Lovecraft, *SL2*, p. 69.

83. Il est possible que la formule « willing suspension of disbelief », que Samuel Taylor Coleridge propose pour désigner l'acte conscient de la part du lecteur de laisser de côté la différence entre fiction et réalité, ait influencé Lovecraft sur le choix de ce terme. Comme Coleridge, Lovecraft tente ici de traduire en des termes théoriques les grands principes de l'écriture fictionnelle, et en particulier de ce genre bizarre qui l'intéressait tant. (Cf. Samuel Taylor Coleridge, *Biographia Literaria*, Vol. II, Oxford, Oxford University Press, 1979, p. 6).

84. « It displayed shining bands unlike any known colours of the normal spectrum » (H. P. Lovecraft, « The Colour Out of Space », *AL*, pp. 66-67).

the essence of sound weird literature today is not so much the *contraction* of reality as the *hypothetical extension* of reality. »[85] Cela ne l'empêcha pas de continuer à utiliser le terme de « suspension », notamment dans son essai de 1934, « Notes on Writing Weird Fiction », [86] d'où une certaine confusion. Pour S. T. Joshi, cette différence est importante puisque l'horreur lovecraftienne n'est alors plus basée sur des phénomènes qui dépasseraient les lois naturelles, mais sur le manque de connaissances de l'homme vis-à-vis de ces mêmes lois : « the "supernatural" is not *ontological* but *epistemological*: it is only our ignorance of certain "natural laws" that creates the illusion of supernaturalism. »[87] Tout compte fait, ces phénomènes sont moins surnaturels qu'anormaux, la norme étant composée des seules lois naturelles que nous connaissons et qui nous donnent, selon Joshi, une conception nécessairement limitée de la réalité du monde qui nous entoure.[88] Un autre exemple, tiré cette fois de la nouvelle « The Dreams in the Witch House », illustre bien cette idée, s'agissant de la statuette qui orne la balustrade fantastique que Gilman voit en rêve, retrouvée dans son lit le lendemain. En effet, l'analyse des matériaux qui la compose révèle bien son anormalité :

> Professor Ellery found platinum, iron, and tellurium in the strange alloy; but mixed with these were at least three other apparent elements of high atomic weight which chemistry was absolutely powerless to classify. Not only did they fail to correspond with any known element, but they did not even fit the vacant places reserved for probable elements in the periodic system.[89]

Le tableau périodique des éléments est un exemple parfait de système normé, avec ses cases et ses numéros. Ce qui rend la statuette étrange, c'est précisément l'impossibilité de placer les éléments qui la composent dans certaines de ces cases et de leur attribuer un certain numéro, ce qui révèle son incompatibilité fondamentale avec la norme qui régit notre conception du monde. Cette incompatibilité est présente dans tous les récits de Lovecraft sans exception, et elle est très souvent reflétée par l'impossibilité de mettre des mots sur les phénomènes étranges concernés.

Dans *Human Knowledge: Its Scope and Limits*, Bertrand Russell démontre que le langage peut être source de connaissance, puisqu'il permet de concevoir la réalité d'un objet que nous ne pouvons appréhender directement par les sens, tel qu'un objet dont un interlocuteur nous parle, ou un objet qui n'a plus d'existence dans le moment présent mais dont on a le souvenir.[90] L'impuissance du langage dans l'œuvre de Lovecraft peut alors être interprétée comme un signe

85. H. P. Lovecraft, *Selected Letters*, vol. 4, Sauk City, WI, Arkham House, 1976, p. 51. Désormais, la référence de ce volume sera abrégée en *SL4*.

86. Cf. H. P. Lovecraft, « Notes on Writing Weird Fiction », *CE2*, p. 176.

87. S. T. Joshi, *The Weird Tale*, p. 7.

88. « Natural law is a mental construct based upon current scientific knowledge, any defiance or suspension of it is only a defiance of our (incomplete and limited) conceptions of what is or is not possible in the universe » (*ibid.*, p. 180).

89. H. P. Lovecraft, « The Dreams in the Witch House », *ATM*, p. 284.

90. « Without language, or some pre-linguistic analogue, our knowledge of the environment is confined to what our own senses have shown us, together with such inferences as our congenital constitution may prompt; but by the help of speech we are able to know what others can relate, and to relate what is no longer sensibly present but only remembered » (Bertrand Russell, *op. cit.*, p. 73).

des limites de la connaissance humaine. Cette impuissance apparaît particulièrement sous la forme d'une impossibilité de faire entrer les phénomènes et entités étranges dans des catégories définies, dans la mesure où le langage peut être considéré comme un outil de classification selon Noël Carroll, pour qui cette impossibilité est inhérente au genre horrifique :

> [...] the frequent resort to referring to monsters by means of pronouns like "It" and "Them" suggests that these creatures are not classifiable according to our standing categories. Moreover, this interpretation is also supported by the frequency with which monsters in horror are said to be indescribable or inconceivable. [91]

Les procédés narratifs évoqués par Carroll sont bel et bien présents dans l'œuvre de Lovecraft. Le thème de l'indicible y est un véritable leitmotiv, à tel point que l'auteur lui a consacré une nouvelle entière, « The Unnamable » (1923). Celle-ci met en scène Joel Manton, un personnage sceptique et rationaliste qui remet en question l'idée qu'une chose puisse être indescriptible du moment où l'on peut la percevoir de quelque façon. [92] Son ami Carter, le narrateur du récit, décide de lui prouver que certaines choses peuvent être qualifiées d'« innommables » en lui racontant l'histoire d'une entité étrange qui aurait vécu dans la maison près de laquelle ils se trouvent. A la fin de la nouvelle, les deux personnages se réveillent dans un hôpital après avoir été attaqués par une créature munie de cornes et de sabots que Manton essaie de décrire : « It was everywhere—a gelatin—a slime—yet it had shapes, a thousand shapes of horror beyond all memory. There were eyes—and a blemish. It was the pit—the maelstrom—the ultimate abomination. Carter, *it was the unnamable*. » [93] La construction antithétique de la première phrase axée autour de la conjonction « yet », ainsi que les nombreux tirets qui évoquent l'hésitation de Manton, explicitent bien l'absence de mots adéquats pour décrire la créature. Malgré des lourdeurs stylistiques évidentes, cette nouvelle conserve un certain intérêt en raison de son caractère métatextuel. En effet, au début du récit, Carter, qui est écrivain, se voit reprocher le « procédé puéril » qui consiste à rendre ses personnages incapables de raconter ce dont ils ont été témoins, [94] un reproche d'ailleurs souvent fait à Lovecraft par ses détracteurs. Il est vrai que c'est un procédé dont Lovecraft a tendance à abuser, et qui donne un aspect souvent grandiloquent à ses textes, surtout lorsqu'il est associé à une surabondance typiquement lovecraftienne d'adjectifs pompeux, voire archaïques, comme dans la description du monstre dans « The Call of

91. Noël Carroll, *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, New York et Londres, Routledge, 1990, pp. 32-33.

92. « We know things, [Manton] said, only through our five senses or our religious institutions; wherefore it is quite impossible to refer to any object or spectacle which cannot be clearly depicted by the solid definitions of fact or the correct doctrines of theology—preferably those of the Congregationalists, with whatever modifications tradition and Sir Conan Doyle may supply » (H. P. Lovecraft, « The Unnamable », *D*, pp. 200-201). Incidemment, l'ironie perceptible dans ce passage met en évidence la critique sous-jacente envers les personnes qui se veulent rationalistes tout en restant fidèles aux dogmes de l'Eglise, encore nombreuses du vivant de Lovecraft, malgré la crise religieuse de la deuxième moitié du dix-neuvième siècle.

93. *Ibid.*, p. 207.

94. « Besides, he added, my constant talk about "unnamable" and "unmentionable" things was a very puerile device, quite in keeping with my lowly standing as an author. I was too fond of ending my stories with sights or sounds which paralysed my heroes' faculties and left them without courage, words, or associations to tell what they had experienced » (*ibid.*, p. 200).

Cthulhu » : « The Thing cannot be described—there is no language for such abysms of shrieking and immemorial lunacy, such eldritch contradictions of all matter, force, and cosmic order. »[95] Cependant, ce style pour le moins original a pour effet de contribuer à l'atmosphère particulière qui imprègne les récits. Mais surtout, ce procédé a une réelle visée, celle de manifester l'anormalité des phénomènes décrits. Comme le remarque Timo Airaksinen, pour Lovecraft, le langage permet principalement de nommer,[96] c'est-à-dire de mettre une étiquette sur le phénomène en question, de l'intégrer à la norme, à la réalité que nous connaissons, et ceci afin de réduire la part d'inconnu de l'immense cosmos. Une telle description—ou plutôt non-description—signale par conséquent une anomalie dans l'œuvre de Lovecraft. Ce procédé est donc récurrent au même titre que les anomalies sont récurrentes. L'autre procédé signalé par Carroll, la pronominalisation, est aussi présent chez Lovecraft mais à un moindre degré. On le retrouve par exemple dans la nouvelle « The Colour Out of Space », dans laquelle la femme de Nahum Gardner n'utilise plus que des verbes et des pronoms mais jamais des noms lorsqu'elle s'exprime, tandis qu'elle sombre progressivement dans la folie.[97] On retrouve également la même pronominalisation dans « He » (1925), l'une de cette série de nouvelles qui ont clairement été inspirées à l'auteur par son expérience de la ville de New York, où il a vécu entre mars 1924 et avril 1926 à la suite de son mariage avec Sonia Greene, et dans lesquelles les passages à tendance fortement xénophobes sont les plus nombreux. Car ce ne sont pas seulement les monstres qui sont représentés comme des anomalies, des entités inconnues et inconnaissables qui inspirent la peur, dans l'œuvre de Lovecraft, mais aussi les étrangers.

2.2 Etrangeté et monstruosité

2.2.1 L'analogie monstres/étrangers

La xénophobie est l'un de ces thèmes qui, bien qu'ils ne tiennent pas une place centrale dans l'œuvre de Lovecraft, sont assez récurrents pour qu'il soit nécessaire de s'y attarder. Cette xénophobie, si détestable soit-elle, fait en effet partie intégrante de la vision du cosmos qu'offre les écrits de l'auteur. D'une certaine manière, ces écrits reflètent le climat dans lequel ils ont vu le jour, c'est-à-dire les Etats-Unis de l'entre-deux-guerres, période pendant laquelle le racisme

95. H. P. Lovecraft, « The Call of Cthulhu », *MAL*, p. 213.

96. « Accepting the role of a scientific thinker, Lovecraft thought that language is about naming » (Timo Airaksinen, *op. cit.*, p. 7).

97. « The poor woman was screaming about things in the air which she could not describe. In her raving there was not a single specific noun, but only verbs and pronouns » (H. P. Lovecraft, « The Colour Out of Space », *AL*, p. 77).

ambiant trouvait son principal soutien dans les théories eugénistes qui remportaient un très vif succès à l'époque, [98] allant même jusqu'à avoir un réel impact sur les décisions gouvernementales concernant l'immigration. [99] Cependant, la xénophobie lovecraftienne est xénophobie au sens étymologique du terme, *xenos* désignant en grec l'étranger et *phobos* la peur. Elle n'a rien de la tentative de rationalisation caractéristique de l'eugénisme et autres théories évolutionnistes mais semble au contraire plutôt relever du traumatisme personnel, puisqu'elle découle principalement de l'expérience vécue de l'auteur et non d'une quelconque réflexion. L'analogie entre monstres et étrangers qui apparaît non seulement dans les écrits fictionnels de Lovecraft mais également dans sa correspondance met en évidence la singularité de ce type de xénophobie qui n'a rien du racisme ordinaire. Cette analogie est particulièrement évidente dans les descriptions similaires de l'apparence physique des monstres et des étrangers. Elle apparaît également à travers l'isotopie des sons qui sous-tend les passages concernant les monstres, comme ceux concernant les étrangers.

Les étrangers, c'est-à-dire les personnes n'étant pas d'ascendance anglo-saxonne comme Lovecraft lui-même l'était, ne sont jamais la source principale de l'horreur dans ses écrits fictionnels, mais ils sont toujours placés du côté maléfique, comme s'ils ne pouvaient suggérer, dans l'esprit de l'auteur, qu'une atmosphère macabre et malsaine. Dans « The Call of Cthulhu », ce sont uniquement des étrangers qui vouent un culte à Cthulhu au beau milieu des marécages de Louisiane, [100] tandis que dans « The Horror at Red Hook » (1925), dont l'action se situe dans un quartier de Brooklyn habité par une majorité d'immigrés, non loin duquel Lovecraft vivait lorsqu'il rédigea la nouvelle, ceux qui participent aux rites présidés par l'alchimiste Robert Suydam sont également originaires de contrées lointaines. [101] L'auteur va même plus loin, en assimilant directement l'apparence physique des étrangers avec celle de monstres. Dans « The Shadow Over Innsmouth », le narrateur opère une comparaison explicite entre l'apparence de l'un des habitants monstrueux d'Innsmouth, et celle de peuples de différentes nations, afin de souligner son étrangeté : « Just what foreign blood was in him I could not even guess. His oddities certainly did not look Asiatic, Polynesian, Levantine, or negroid, yet I could see why the people found him alien. » [102] La propagande raciste du début du vingtième voudrait que les immigrants soient assimilés à des monstres, mais c'est le contraire qui se passe ici. Pour l'auteur, la monstruosité était une caractéristique si inhérente aux étrangers que comparer les

98. Cf. André Pichot, « Les Etats-Unis », in *La Société Pure : De Darwin à Hitler*, Paris, Flammarion, 2000, pp. 204-215.

99. C'est la période des célèbres « quota laws » destinées à limiter l'immigration, telles que l'Emergency Quota Act de 1921 et l'Immigration Act de 1924.

100. « [...] all proved to be men of a very low, mixed-blooded, and mentally aberrant type. Most were seamen, and a sprinkling of negroes and mulattoes, largely West Indians or Brava Portuguese from the Cape Verde Islands, gave a colouring of voodooism to the heterogeneous cult » (H. P. Lovecraft, « The Call of Cthulhu », *MAL*, p. 195).

101. « In the teeming rookeries of Parkers Place—since renamed—where Suydam had his basement flat, there had grown up a very unusual colony of unclassified slant-eyed folk who used the Arabic language but were eloquently repudiated by the great mass of Syrians in and around Atlantic Avenue » (H. P. Lovecraft, « The Horror at Red Hook », *MAL*, p. 136.

102. H. P. Lovecraft, « The Shadow Over Innsmouth », *DHO*, p. 314.

créatures d'Innsmouth à des étrangers contribuaient à signifier leur propre monstruosité. Mais, ce qui est encore plus étonnant, c'est que ce n'est pas dans les écrits fictionnels, donc relevant de l'imaginaire, de Lovecraft mais dans ses écrits épistolaires que les étrangers sont pourvus de l'apparence la plus monstrueuse. Voici, par exemple, comment l'auteur décrit l'impression que lui a laissé sa visite du quartier de Chinatown en compagnie de ses amis Reinhardt Kleiner et Samuel Loveman :

> The organic things—Italo-Semitico-Mongoloid—inhabiting that awful cesspool could not by any stretch of the imagination be call'd human. They were monstrous and nebulous adumbrations of the pithecanthropoid and amœbal; vaguely moulded from some stinking viscous slime of earth's corruption, and slithering and oozing in and on the filthy streets or in and out of windows and doorways in a fashion suggestive of nothing but infesting worms or deep-sea unnamabilities. [103]

Le caractère hautement métaphorique de ce passage révèle à quel point la vision qu'avait Lovecraft des étrangers relevait principalement du fantasme. On retrouve d'ailleurs dans ce passage des éléments clairement apparentés à certains des monstres que Lovecraft décrit dans ses récits fictionnels. La boue visqueuse (« viscous slime ») rappelle notamment la nouvelle « The Thing on the Doorstep » que Lovecraft écrira en 1933, à la fin de laquelle le narrateur, croyant ouvrir la porte à son ami Edward Derby, se retrouve face à un être humain dans un stade avancé de liquéfaction. [104] Quant aux « innommables créatures abyssales » (« deep-sea unnamabilities »), celles-ci peuplent l'œuvre fictionnelle de Lovecraft de façon littérale, non pas seulement dans « The Shadow Over Innsmouth », mais aussi sous les traits du grand Cthulhu, dont la tête faite de tentacules [105] a fait l'objet de nombreuses représentations picturales. [106] Les descriptions physiques participent donc à l'assimilation des monstres et des étrangers de façon significative, mais elles ne sont pas le seul élément manifestant cette analogie.

Tout comme dans le reste de l'œuvre, les sens sont omniprésents dans les passages à caractère xénophobe qui parsèment les nouvelles de Lovecraft. L'isotopie des sons est sans doute celle qui est la plus développée, et peut-être la plus significative. La façon dont les langues étrangères sont évoquées dans les récits de l'auteur est particulièrement inhabituelle et témoigne encore une fois de la subjectivité des passages xénophobes propres à la fiction lovecraftienne. Dans *The Case of Charles Dexter Ward*, par exemple, la façon de parler de la gouvernante française de Joseph Curwen est qualifiée d'« hideuse », [107] une formulation plutôt hyperbolique pour parler d'un simple accent. De la même façon, les bas-fonds de New York sont qualifiés

103. Lettre à Frank Belknap Long datée du 21 mars 1924, in H. P. Lovecraft, *SL1*, pp. 333-334.

104. « What they found inside Edward's oddly assorted clothes was mostly liquescent horror » (H. P. Lovecraft, « The Thing on the Doorstep », *MAL*, p. 276).

105. « A pulpy, tentacled head surmounted a grotesque and scaly body with rudimentary wings » (H. P. Lovecraft, « The Call of Cthulhu », *MAL*, p. 177).

106. Voir la couverture de ce mémoire dont l'illustration est une peinture numérique de Niklas Rhöse intitulée *Cthulhu Rising*.

107. « [...] the hideous indistinct mumbling of the incredibly aged French housekeeper » (H. P. Lovecraft, *The Case of Charles Dexter Ward*, in *ATM*, p. 119).

d'« abîme polyglotte » [108] dans « The Horror at Red Hook ». C'est dans cette dernière nouvelle que le recours à l'isotopie des sons à des fins horrifiques atteint son paroxysme :

> The population is a hopeless tangle and enigma; Syrian, Spanish, Italian, and Negro elements impinging upon one another, and fragments of Scandinavian and American belts lying not far distant. It is a babel of sound and filth, and sends out strange cries to answer the lapping of oily waves at its grimy piers and the monstrous organ litanies of the harbour whistles. [109]

Le terme d'« énigme » est sans nul doute un indice de ce que Lovecraft reproche à ce mélange d'« une centaine de dialectes » [110] : leur impénétrabilité. Pour l'auteur, ces langues sont terrifiantes car elles lui sont inconnues. Impossible de savoir quelle vision du monde inconciliable avec la sienne celles-ci peuvent bien véhiculer. Elles sont des aberrations, car elles ne s'inscrivent pas dans la norme mais sont au contraire source de discorde, comme le suggère la référence à l'épisode biblique de la Tour de Babel. Là encore, la formulation est très proche de celle utilisée pour décrire les bruits émis par certaines des créatures nées de l'imagination de Lovecraft. Le « patois guttural » dans lequel les habitants d'Innsmouth s'expriment n'est pas hideux, à l'instar de l'accent français de la gouvernante de Curwen, mais « odieux », [111] la différence de sens étant à peu près aussi importante que la différence de prononciation des deux termes en français. La métaphore de la Tour de Babel est également reprise, cette fois pour faire référence aux cris « bestiaux » émis par les créatures : « the noises swelled to a bestial babel of croaking, baying, and barking without the least suggestion of human speech. » [112] L'allitération des consonnes plosives ajoute d'ailleurs à l'horreur que sont censés susciter ces bruits répugnants. L'analogie monstres/étrangers n'est donc jamais loin, et elle est tout sauf anodine. Elle met en exergue la critique d'une notion présente dans la plupart des passages dernièrement cités et particulièrement dans l'image de la Tour de Babel, celle d'hétérogénéité. Les relents xénophobes de la prose lovecraftienne et la nature même des créatures issues de l'imagination de l'auteur révèlent finalement la même chose : une peur flagrante de l'hybridité.

108. « [...] was not his very act of plunging into the polyglot abyss of New York's underworld a freak beyond sensible explanation? » (H. P. Lovecraft, « The Horror at Red Hook », *MAL*, p. 127).
109. *Ibid.*, p. 129.
110. « From this tangle of material and spiritual putrescence the blasphemies of a hundred dialects assail the sky » (*ibid.*, p. 130). La formulation est encore une fois métaphorique et hyperbolique.
111. « [...] they passed on across the moonlit space without varying their course—meanwhile croaking and jabbering in some hateful guttural patois I could not identify » (H. P. Lovecraft, « The Shadow Over Innsmouth », *DHO*, p. 356).
112. *Ibid.*, p. 359.

2.2.2 La peur de l'hybridité

L'hétérogénéité est sans doute le plus grand des dangers du point de vue de la pensée normative. Les écrits de Lovecraft, qui semblent reléguer tout ce qui n'est pas familier dans la catégorie du monstrueux, est typique d'un tel point de vue. L'hétérogénéité y est donc logiquement représentée comme une véritable abomination, et ce principalement à travers l'hybridité des créatures fantastiques. A cet égard, l'analogie monstres/étrangers développée dans cette œuvre reste pertinente. Cependant, si l'hybridité des créatures imaginées par Lovecraft est essentiellement biologique, ce n'est pas le métissage génétique, véritable calamité aux yeux des eugénistes, qui est au cœur de la vision xénophobe de l'auteur mais plutôt le métissage culturel, ainsi que le précise S. T. Joshi dans *The Weird Tale*.[113] L'hybridité des monstres lovecraftiens n'est donc qu'un symbole de la subversion des catégories culturelles qui, pour l'auteur, devraient rester cloisonnées.

L'anti-anthropomorphisme n'est pas la seule particularité des créatures fantastiques imaginées par Lovecraft. En effet, la majorité d'entre elles se distinguent également par leur hybridité. Ainsi, lorsque Francis Wayland Thurston découvre le bas-relief représentant Cthulhu parmi les papiers de son grand-oncle George Gammell Angell, il est immédiatement frappé par l'apparence hétéroclite de la créature : « If I say that my somewhat extravagant imagination yielded simultaneous pictures of an octopus, a dragon, and a human caricature, I shall not be unfaithful to the spirit of the thing. »[114] Cette apparence composite est partagée par les habitants d'Innsmouth qui, bien que passant pour humains avant que leur transformation graduelle en créatures aquatiques ne devienne trop évidente, ont des caractéristiques physiques proches de celle du poisson : « Some of 'em have queer narrow heads with flat noses and bulgy, stary eyes that never seem to shut, and their skin ain't quite right. »[115] L'hybridité ne concerne d'ailleurs plus seulement leur apparence physique mais elle est inscrite dans leur patrimoine génétique, puisque les habitants de la ville comptent parmi leurs ancêtres les membres de la famille Marsh, mais aussi des créatures venues de la mer avec lesquelles le vieux Obed Marsh avait passé un pacte. Quant à l'hybridité génétique de Wilbur Whateley, fils du dieu Yog-Sothoth et de l'humaine Lavinia Whateley dans « The Dunwich Horror », celle-ci se trouve révélée à sa mort tandis qu'il gît à moitié nu sur le sol de la bibliothèque de Miskatonic University, après avoir été attaqué par le chien de garde tandis qu'il essayait de dérober le *Necronomicon* :

> Above the waist it was semi-anthropomorphic; though its chest, where the dog's rending paws still rested watchfully, had the leathery, reticulated hide of a crocodile or alligator. The back was piebald with yellow and black, and dimly suggested the squamous covering of certain snakes. Below the waist, though, it was the worst; for here all human resemblance

113. « The key to Lovecraft's racism—and, indeed, to the whole of his political and social thought—is not biology (save in the case of the Negro, who was—as Lovecraft and many leading scientists of the day believed—demonstrably inferior biologically to the "Aryan") but the concept of culture » (S. T. Joshi, *op. cit.*, p. 216).
114. H. P. Lovecraft, « The Call of Cthulhu », *MAL*, p. 177.
115. H. P. Lovecraft, « The Shadow Over Innsmouth », *DHO*, p. 308.

> left off and sheer phantasy began. The skin was thickly covered with coarse black fur, and from the abdomen a score of long greenish-grey tentacles with red sucking mouths protruded limply. [116]

L'hybridité héréditaire apparaît aussi dans la nouvelle « Facts Concerning the Late Arthur Jermyn and His Family » (1920), dans laquelle Arthur Jermyn s'immole par le feu après avoir découvert que son arrière-arrière-arrière grand-mère avait en fait été un gorille blanc que Sir Wade Jermyn, un explorateur du Congo, avait fait passer pour sa femme, sans que personne ne l'ait réellement vue à la lumière du jour. Cette nouvelle insiste nettement sur le caractère destructeur de cette hybridité, la représentant comme étant la cause de tous les maux qui s'abattent sur les membres de la famille Jermyn issus de cette union. Le fils de Sir Wade disparaît alors que son navire est stationné près de la côte congolaise, son petit-fils tue ses trois enfants avant de pouvoir être arrêté et interné dans un asile psychiatrique, ne laissant comme héritier qu'un unique petit-fils. Celui-ci, Alfred Jermyn, meurt aux mains d'un gorille qu'il a lui-même attaqué, ce qui fait de son fils, Arthur, le dernier de la lignée des Jermyn, une lignée à laquelle ce dernier mettra lui-même fin en se suicidant. Loin d'être représentée comme un bienfait, l'hybridité est dépeinte ici comme l'origine de la folie, de l'atavisme et de l'auto-destruction. L'horreur finale est alors l'annihilation complète de la lignée.

La continuité, voilà une notion chère à Lovecraft. Ce n'est pas la simple existence de l'Autre, ni le fait de le côtoyer, qui faisaient peur à Lovecraft, mais le risque que l'Autre bouleverse l'ordre des choses en essayant de s'insérer dans la catégorie de ce qui est connu, familier, ce qui aurait pour conséquence l'éclatement des catégories du connu et de l'inconnu, l'annihilation de la certitude qui laisserait alors place au doute, à cette même indétermination révélée par la théorie quantique qui faisait si peur à Lovecraft. Comme le souligne Timo Airaksinen, l'auteur était partisan d'une ségrégation totale sur un plan culturel, [117] et ceci pour une raison bien précise. Lovecraft était en effet persuadé que la tradition était indispensable au bien-être de chacun, allant même jusqu'à écrire, malgré son amoralité, que la possibilité d'associer des faits quelconques à une tradition était pour lui ce qui se rapprochait le plus d'une valeur. [118] La tradition était en effet pour Lovecraft synonyme de certitude, comme un point fixe auquel se raccrocher dans une époque moderne affligée par le changement. Par conséquent, chaque culture devait selon lui être préservée dans toute sa pureté, sans que d'autres cultures ne viennent entacher sa singularité : "I think any nation ought to keep close to its original dominant race-stock—remaining largely Nordic if it started that way; largely Latin if it started that way, and so on. Only in this manner can comfortable cultural homogeneity and continuity be secured." [119] Cette

116. H. P. Lovecraft, « The Dunwich Horror », *AL*, pp. 139-140.

117. « Lovecraft hated the idea of cultural co-existence. He was a separationist who felt the need to keep cultures isolated from each other » (Timo Airaksinen, *op. cit.*, p. 134).

118. « [...] the only thing in the cosmos approaching a value is pleasant traditional association. Association is the real test—the degree of a thing's absorption into the imaginative life of a given race-stock or cultural stream » (Lettre à James Ferdinand Morton datée du 17 novembre 1926, in H. P. Lovecraft, *SL2*, p. 91).

119. Lettre à F. Lee Baldwin datée du 13 février 1934, in H. P. Lovecraft, *SL4*, p. 384.

volonté de ségrégation extrême est sans aucun doute une réaction très forte contre l'Amérique en pleine mutation dans laquelle l'auteur vivait. L'idée du « melting pot », qui était dans toutes les bouches dans les Etats-Unis de l'entre-deux-guerres, tandis que les vagues d'immigrants se succédaient, faisait particulièrement horreur à Lovecraft :

> Most dangerous and fallacious of the several misconceptions of Americanism is that of the so-called "melting-pot" of races and traditions. [...] Immigration cannot, perhaps, be cut off altogether, but it should be understood that aliens who choose America as their residence must accept the prevailing language and culture as their own ; and neither try to modify our institutions, nor to keep alive their own in our midst. [120]

L'idée de procéder à un mélange des cultures plutôt que de conserver intact l'héritage anglo-saxon qui avait été transmis aux Américains par les premiers colons lui était insupportable. [121] Comme l'explique S. T. Joshi dans son introduction à *An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*, c'est cette peur d'un renversement de la suprématie de la culture anglo-saxonne, ou de la culture nordique en général, aux Etats-Unis qui est exprimée à travers les monstres hybrides imaginés par l'auteur : « There can be hardly a doubt that the monsters in "The Lurking Fear" (1922), "The Horror at Red Hook" (1925), and "The Shadow Over Innsmouth" (1931) are thinly veiled projections of his racialist fears of an alien overthrow of Nordic culture through excessive immigration and miscegenation. » [122] La question de l'immigration est peut-être la seule sur laquelle Lovecraft abandonnait son point de vue scientifique. En effet, alors qu'il arborait une attitude rationaliste sur tous les autres sujets, l'auteur n'a visiblement jamais envisagé l'idée que l'existence même de la notion de pureté d'une culture ou d'une race n'ait aucune justification scientifique ou anthropologique réelle. Son œuvre considère donc comme acquis le fait que l'impureté soit une horreur sans nom à éviter à tout prix. L'œuvre de Lovecraft fait en ce sens partie de tout un pan de la littérature horrifique décrit par Noël Carroll, dont l'objet de la peur est l'intersticialité, c'est-à-dire la transgression de catégories pré-définies par les hommes, en l'occurrence de catégories culturelles. Se basant sur les travaux de l'anthropologue britannique Mary Douglas, [123] Carroll explique que les phénomènes ou les monstres sont impurs dans ce genre de littérature dans le sens où ils transgressent les catégories culturelles [124] et deviennent alors « menaçants d'un point

120. H. P. Lovecraft, « Americanism », *CE5*, p. 34.

121. Ce qu'oubliait Lovecraft, c'est que l'héritage anglo-saxon était certes dominant parmi ses concitoyens, mais que d'autres traditions existaient depuis bien longtemps sur le sol américain. L'héritage français de la Louisiane, celui de la culture hispanique dans les Etats du sud-ouest, sans parler des tribus indiennes ayant survécu au massacre et des cultures africaines transmises à travers des générations d'anciens esclaves, étaient à l'époque comme aujourd'hui des traditions tout aussi légitimes que la tradition anglo-saxonne.

122. S. T. Joshi, *op. cit.*, p. 29.

123. Cf. Mary Douglas, *Purity and Danger: An Analysis of the Concepts of Pollution and Taboo*, Londres et New York, Routledge, 1988.

124. « Following Douglas, then, I initially speculate that an *object* or *being* is impure if it is categorically interstitial, categorically contradictory, incomplete, or formless » ; « The objects of horror, in my account, are impure, and this impurity is to be understood in terms of the ways in which horrific beings problematize standing cultural categories in terms of interstitiality, recombinative fusions of discrete categorical types, and so on » (Noël Carroll, *op. cit.*, pp. 32 et 176).

de vue cognitif ».[125] L'analogie monstres/étrangers confirme la validité de cette hypothèse en ce qui concerne l'œuvre de Lovecraft puisque c'est bien l'horreur d'une certaine étanchéité des catégories culturelles qui est symbolisée par les monstres hybrides issus de l'imagination de l'auteur. L'Autre est considéré comme une menace qui tente de s'immiscer dans la sphère du connu. L'horreur atteint alors son apogée dans l'œuvre lovecraftienne lorsque l'individu se rend compte qu'il n'est pas possible de rejeter éternellement le phénomène d'étrangeté sur l'immigré, qui n'est au fond qu'un bouc émissaire commode dans les écrits de Lovecraft. La véritable horreur révélée par la fiction lovecraftienne est finalement l'idée que l'Autre se trouve en chacun de nous.

2.3 Le soi comme inconnu

2.3.1 La peur de se connaître

Si le caractère xénophobe de l'œuvre de Lovecraft ne doit pas être ignoré, il serait en revanche une erreur de penser qu'il joue un rôle central dans la fiction lovecraftienne, car il n'est qu'un faux-fuyant qui dissimule une peur bien plus profonde, celle de l'étrangeté de l'être. Comme le souligne Donald R. Burleson dans son article « On Lovecraft's Themes: Touching the Glass », le thème fondamental de l'œuvre lovecraftienne vers lequel tous les autres thèmes convergent est bel et bien celui de la connaissance de soi.[126] L'horreur ultime chez Lovecraft ne vient pas de l'extérieur, mais elle part au contraire du constat nietzschéen que « nous sommes pour nous des inconnus, nous en personne pour nous en personne ».[127] En d'autres termes, l'Autre n'est pas nécessairement l'étranger, il est aussi en chacun de nous. C'est en ce sens que la connaissance de soi est le plus souvent représentée comme un danger dans les écrits fictionnels de Lovecraft. Le motif récurrent de la quête généalogique offre alors une version pessimiste de la quête des origines, puisque celle-ci ne révèle que des aberrations. Dans la fiction lovecraftienne, l'individu finit par comprendre que, loin d'être au centre du cosmos, il n'en est en réalité qu'une anomalie.

Les premières phrases de la nouvelle « The Call of Cthulhu », peut-être les plus célèbres de son œuvre fictionnelle, expriment un état de fait qui sous-tend chacun des récits de Lovecraft, à

125. « [Monsters are] cognitively threatening. They are threats to common knowledge » (*ibid.*, p. 34).
126. « The grand theme of the soul-shattering consequences of self-knowledge is the one defining notion into which Lovecraft's other themes feed in confluence, rivers running to a common sea » (Donald R. Burleson, « On Lovecraft's Themes: Touching the Glass », *An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*, op. cit., p. 135).
127. Friedrich Nietzsche, *Eléments pour la généalogie de la morale*, Paris, Le Livre de Poche, 2000, p. 45.

savoir l'ignorance de l'homme concernant sa propre identité :

> The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its content. We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far. The sciences, each straining in its own direction, have hitherto harmed us little; but some day the piecing together of dissociated knowledge will upon up such terrifying vistas of reality, and of our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the deadly light into the peace and safety of a new dark age. [128]

Ce ne sont donc pas les monstres imaginés par Lovecraft qui forment l'horreur véritable de son œuvre. Comme le remarque pertinemment Timo Airaksinen, ceux-ci ne sont que des « symbole[s] de ce que nous ne voulons pas savoir ». [129] Ce qui horrifie les protagonistes de la fiction lovecraftienne, c'est surtout ce qu'ils découvrent sur eux-mêmes. Cette idée est articulée de façon explicite par le narrateur de « Facts Concerning the Late Arthur Jermyn and His Family » qui énonce la raison du suicide d'Arthur Jermyn dès le début de la nouvelle, en un incipit relativement similaire à celui de « The Call of Cthulhu » :

> Life is a hideous thing, and from the background behind what we know of it peer dæmoniacal hints of truth which make it sometimes a thousandfold more hideous. Science, already oppressive with its shocking revelations, will perhaps be the ultimate exterminator of our human species—if seperate species we be—for its reserve of unguessed horrors could never be borne by mortal brains if loosed upon the world. If we knew what we are, we should do as Arthur Jermyn did; and Arthur Jermyn soaked himself in oil and set fire to his clothing one night. [130]

L'horreur, qui mène ici au suicide, c'est la découverte d'Arthur Jermyn d'une partie de lui-même dont il n'avait jamais eu connaissance auparavant, à savoir son ascendance hybride que nous avons déjà mentionnée. La découverte de sa propre identité est également au cœur de la nouvelle "The Outsider" (1921), dans laquelle un mystérieux narrateur, qui ignore lui-même qui il est, [131] entrepend une véritable quête pour atteindre la lumière du jour, symbole de connaissance, pour finir par découvrir qu'il est un monstre, une goule pour être plus précis, lorsqu'il se trouve confronté à son propre reflet dans un miroir. Ce qu'il découvre dans ce miroir, c'est cet Autre auquel il fait allusion de manière proleptique au début de la nouvelle : « And yet I am strangely content, and cling desperately to those sere memories, when my mind momentarily threatens to reach beyond *the other*. » [132] L'Autre qui sommeille en nous est donc perçu comme monstrueux, comme une aberration. L'insistance sur les dangers de la connaissance inhérente aux récits de Lovecraft, à l'image du Dr. Willett qui pense qu'il vaut mieux s'abstenir d'explorer

128. H. P. Lovecraft, « The Call of Cthulhu », *MAL*, pp. 173-174.
129. « Cthulhu is an image and a symbol of what we do not want to know » (Timo Airaksinen, *op. cit.*, p. 172 ; ma traduction).
130. H. P. Lovecraft, « Facts Concerning the Late Arthur Jermyn and His Family », *D*, p. 73.
131. « I knew not who I was or what I was » (H. P. Lovecraft, « The Outsider », *DHO*, p. 49).
132. *Ibid.*, p. 46.

certaines questions afin d'y trouver des réponses, [133] prend alors tout son sens. A première vue, il paraît étrange qu'un amateur des sciences tel que Lovecraft se laisse aller à une critique de la connaissance dans ses écrits fictionnels, allant même jusqu'à représenter la science comme un danger dans les deux incipits cités plus haut ; cependant, comme l'explique S. T. Joshi, ce n'est pas la connaissance en soi qui est visée ici mais plutôt les effets qu'elle peut avoir. [134] Pour Lovecraft, il ne faisait aucun doute que la vérité pouvait avoir des conséquences psychologiques désastreuses, comme il l'explique dans une lettre à son ami Maurice W. Moe : « In many cases the truth may cause suicide or nearly suicidal depression. » [135] C'est en particulier l'idée paradoxale que la connaissance de soi provoque le plus souvent un sentiment d'aliénation que l'auteur exprime à travers son œuvre fictionnelle, à l'image de ces protagonistes qui partent en quête de leurs origines pour finir par découvrir une partie d'eux-mêmes monstrueuse à leur yeux.

La quête généalogique est le prétexte de nombreux récits de Lovecraft. Le narrateur de « The Shadow Over Innsmouth », Robert Olmstead, explique au début de la nouvelle qu'il découvrit l'étrange ville à l'occasion d'une excursion « touristique, archéologique, et généalogique » dans sa Nouvelle-Angleterre natale entreprise pour célébrer sa majorité. [136] Il est dit de Charles Dexter Ward que, déjà dans sa jeunesse, celui-ci passait une grande partie de son temps libre dans diverses institutions à tenter de rassembler des « données généalogiques » [137] ; c'est d'ailleurs au cours de ces recherches qu'il découvrira l'existence de son ancêtre sans scrupules, Joseph Curwen. Comme le note Maurice Lévy, c'est « à la recherche d'eux-mêmes » [138] que ces personnages partent au début de leurs aventures. Cependant, ce qu'ils finissent par découvrir à travers leurs recherches n'est jamais gratifiant. En effet, malgré l'importance qu'accordait l'auteur à la tradition, l'hérédité pose toujours problème chez Lovecraft. Comme on l'a vu dans le cas d'Arthur Jermyn, mais aussi dans celui des habitants d'Innsmouth, celle-ci est le véhicule privilégié de ce que l'œuvre présente comme des anomalies, en l'occurrence la filiation en partie non-humaine. Ainsi, loin de retrouver quelque chose de familier dans leurs origines, les personnages partis en quête de leur identité sont horrifiés par le caractère étranger de ce qu'ils découvrent sur eux-mêmes. La conclusion que tirent les nouvelles en question est que l'Autre, symbolisée par le gorille anthropoïde pour Arthur Jermyn et par le peuple de la mer

133. « [...] some matters are best left undecided and unexplored » (H. P. Lovecraft, *The Case of Charles Dexter Ward*, in *ATM*, p. 229).

134. « Lovecraft, while certainly not deploring knowledge *per se*, is deploring either the *misuse* of knowledge or the *effects*—often cataclysmic—which that knowledge can have » (S. T. Joshi, « "Reality" and Knowledge: Some Notes on the Aesthetic Thought of H. P. Lovecraft », *Lovecraft Studies*, Vol. 1, nº 3 (Fall 1980), p. 22).

135. Lettre à Maurice W. Moe datée du 15 mai 1918, in H. P. Lovecraft, *SL1*, p. 65.

136. « I never heard of Innsmouth till the day before I saw it for the first and—so far—last time. I was celebrating my coming of age by a tour of New England—sightseeing, antiquarian, and genealogical [...] » (H. P. Lovecraft, « The Shadow Over Innsmouth », *DHO*, p.305.

137. « [...] his hours were spent mainly at home, in rambling walks, in his classes and drills, and in pursuit of antiquarian and genealogical data at the City Hall, the State House, the Public Library, the Athenaeum, the Historical Society, the John Carter Brown and and John Hay Libraries of Brown University, and the newly opened Shepley Library in Benefit Street » (H. P. Lovecraft, *The Case of Charles Dexter Ward*, in *ATM*, p. 112).

138. Maurice Lévy, *op. cit.*, p. 18.

pour le jeune Robert Olmstead, ne peut être ni totalement rejeté, ni éliminé, car il est en chaque individu. La prétention de l'humain de vouloir représenter une certaine norme est donc vaine, puisqu'il est lui-même en partie anormal. L'illusion d'une norme peut être maintenue tant que l'on se trouve à la surface mais, dès lors que l'on mène une investigation plus poussée sur l'essence véritable de l'être humain, la nature foncièrement hybride de l'homme, mélange de connu et d'inconnu, se trouve révélée. Ce n'est pas Freud, qui travaillait sur sa seconde topique [139] à l'époque où Lovecraft écrivait la plupart de ses textes fictionnels, qui aurait contredit l'auteur sur la question. Cependant, l'auteur étant plus intéressé par des questions philosophiques que par leurs pendants psychanalytiques, ce n'est pas l'hybridité fondamentale de la psyché humaine que l'œuvre lovecraftienne s'efforce de représenter, mais la possibilité que l'homme soit lui-même une anomalie au sein du cosmos qui ne se découvre que partiellement à lui.

« The Outsider » est, de toutes les nouvelles de Lovecraft, sans doute la plus allégorique. Comme le remarque Donald R. Burleson dans *Lovecraft: Disturbing the Universe* (1990), lorsque le mystérieux narrateur de cette nouvelle touche le miroir et comprend finalement ce qu'il est, celui-ci représente l'humanité entière. [140] Voici la description qu'il donne de lui-même avant qu'il ne découvre que la créature qui se tient devant lui n'est autre que son propre reflet dans le miroir :

> I cannot even hint what it was like, for it was a compound of all that is unclean, uncanny, unwelcome, abnormal, and detestable. It was the ghoulish shade of decay, antiquity, and desolation; the putrid, dripping eidolon of unwholesome revelation; the awful baring of that which the merciful earth should always hide. God knows it was not of this world—or no longer of this world—yet to my horror I saw in its eaten-away and bone-revealing outlines a leering, abhorrent travesty of the human shape; and in its mouldy, disintegrating apparel an unspeakable quality that chilled me even more. [141]

Ce qu'il décrit ici est bien entendu un cadavre, c'est-à-dire ce que l'homme est voué à devenir après sa brève existence en tant qu'organisme vivant. L'insistance de ce passage sur le phénomène de décomposition révèle que la singularité de l'être humain dans un cosmos infini réside dans son caractère éphémère. L'homme est une sorte d'anomalie au sein du cosmos en raison de son caractère fugitif. Alors que les innombrables étoiles ont une durée de vie qui se calcule en millions, voire en milliards d'années, la vie humaine ne dure pour sa part que quelques dizaines d'années. L'apparence monstrueuse du narrateur de « The Outsider » n'est que la représentation visuelle de cette fugacité monstrueuse. Comme le note Donald R. Burleson, ce n'est donc pas seulement cette apparence hideuse qui horrifie les convives lorsque la créature pénètre dans le château mais aussi ce qu'elle signifie, à savoir qu'eux aussi seront, dans un futur relativement proche, en voie d'annihilation : « At least at an unconscious level they must know that the Out-

139. C'est-à-dire sa théorie du Ça, du Moi, et du Surmoi. Voir, par exemple, Sigmund Freud, *Le Moi et le Ça*, Paris, Payot et Rivages, 2010.
140. « When the Outsider reaches forth, touches the glass, and comes to know, in an apocalyptic moment, his own unfaceable nature, he is a synecdochic figure for humankind » (Donald R. Burleson, *op. cit.*, p. 158).
141. H. P. Lovecraft, « The Outsider », *DHO*, p. 51.

sider is that which they themselves must one day become in the dissolution of the grave. To this species of self-knowing they can respond only by fleeing, in effect fleeing from themselves. » [142] Si ceux-ci prennent littéralement la fuite, et ce, de leur propre initiative, pour tenter d'échapper à ce qu'ils sont réellement, la majorité des protagonistes de Lovecraft subissent malgré eux une aliénation symbolique qui témoigne du sentiment d'étrangeté qu'entraîne la connaissance de soi.

2.3.2 Connaissance et aliénation

Sans entrer dans de véritables considérations psychanalytiques, l'œuvre fictionnelle de Lovecraft représente tout de même à sa manière les conséquences de la connaissance de soi sur l'esprit humain. Bien que cette œuvre se veuille anti-anthropocentrique, l'horreur reste un sentiment bien humain ; le détour par la psyché humaine se révèle donc incontournable si l'on veut remonter à sa source. Le sentiment d'aliénation ressenti par les personnages horrifiés par ce qu'ils découvrent sur eux-mêmes au cours de leurs aventures n'est traité que par symboles interposés, mais il est bel et bien présent dans l'œuvre lovecraftienne, malgré la psychologie peu développée des personnages. Ainsi, c'est à travers le sort de ces personnages, et non pas grâce à une peinture quasi-inexistante de ce qu'ils ressentent réellement, que le lecteur parvient à discerner ce sentiment d'aliénation. La perte de conscience, la folie et la possession sont les trois sorts réservés aux protagonistes qui problématisent la relation qu'ont ces derniers avec leur propre identité après avoir découvert ce qu'ils sont réellement.

Qu'ils soient personnages principaux, secondaires, ou simples figurants, un nombre étonnant de personnages s'évanouissent à la vue de certains spectacles monstrueux dans la fiction lovecraftienne. Dans « The Call of Cthulhu », un des hommes de l'inspecteur Legrasse perd connaissance lorsque ceux-ci arrivent sur les lieux où se tient la cérémonie vaudou en appelant au grand Cthulhu. [143] L'un des professeurs qui découvrent le cadavre de Wilbur Whateley dans « The Dunwich Horror » perd lui aussi conscience l'espace d'un court instant : « Professor Rice declares that he wholly lost consciousness for an instant, though he did not stumble or fall. » [144] Quant au narrateur de « The Shadow Over Innsmouth », Robert Olmstead, celui-ci s'évanouit par deux fois, la première alors qu'il voit les créatures qui le poursuivent (« In another instant everything was blotted out by a merciful fit of fainting; the first I had ever had » [145]), et la se-

142. Donald R. Burleson, *op. cit.*, p. 62.
143. « Then the men, having reached a spot where the trees were thinner, came suddenly in sight of the spectacle itself. Four of them reeled, one fainted, and two were shaken into a frantic cry which the mad cacophony of the orgy fortunately deadened » (H. P. Lovecraft, « The Call of Cthulhu », *MAL*, p. 193).
144. H. P. Lovecraft, « The Dunwich Horror », *AL*, p. 138.
145. H. P. Lovecraft, « The Shadow Over Innsmouth », *DHO*, p. 361.

conde à la vue d'un diadème appartenant à son arrière grand-mère qu'il identifie comme l'un des bijoux étranges portés par les habitants d'Innsmouth : « What I did was to faint silently away, just as I had done in that brier-choked railway cut a year before. »[146] Cette réaction de la part des personnages de Lovecraft est assez surprenante. En effet, bien que l'évanouissement soit un motif récurrent dans la tradition gothique qui met souvent en scène de jeunes héroïnes, ce sont toujours des hommes qui perdent conscience chez Lovecraft, ce qui est beaucoup moins fréquent dans le genre horrifique. Dans leur *Dictionnaire de la psychanalyse*, Elisabeth Roudinesco et Michel Plon définissent la conscience comme « la connaissance qu'a le sujet de son état et de son rapport au monde et à lui-même ».[147] Perdre conscience et perdre connaissance sont d'ailleurs tout à fait synonymes. En s'évanouissant, les personnages de Lovecraft perdent donc toute conscience de leur propre identité ; ils échappent à l'introspection que devraient leur imposer les événements dont ils sont témoins. Malgré son caractère inconscient, l'évanouissement constitue donc une forme de fuite pour ces personnages ; il leur permet de stopper le processus de connaissance d'eux-mêmes généré par des phénomènes révélateurs de leur position réelle dans le cosmos.

L'autre sort qui est réservé aux personnages qui en savent trop est la folie. Moins fréquente que la perte de connaissance, elle est cependant présentée comme une conséquence terrible étant donné son caractère irrémédiable. Elle est surtout prédominante dans la nouvelle « The Call of Cthulhu », à tel point que le jeu de rôle le plus connu inspiré de la nouvelle et du mythe de Cthulhu en général, *Call of Cthulhu*, octroie aux joueurs des points de santé mentale que ceux-ci doivent essayer de préserver,[148] ainsi que le souligne T. E. D. Klein dans son introduction au recueil *Dagon and Other Macabre Tales*.[149] La folie fait sa première apparition dans la nouvelle tandis que le narrateur énumère les effets qu'ont certains rêves sur des individus dispersés à travers le monde, rêves par lesquels les Grands Anciens se révèlent aux humains, comme le lecteur l'apprendra plus tard.[150] Par la suite, l'article de journal décrivant la découverte du *Vigilant*, le bateau poursuivi en pleine mer par Cthulhu, rapporte que le seul survivant à bord, Gustaf Johansen, a été retrouvé « à moitié délirant ».[151] Johansen se remettra de cette folie passagère mais mentionne dans un manuscrit relatant les étranges événements qu'un autre de ses compagnons avait sombré dans la folie avant de mourir : « Briden looked back and went mad, laughing shrilly as he kept on laughing at intervals till death found him one night in

146. *Ibid.*, p. 365.

147. Roudinesco, Elisabeth et Plon, Michel. *Dictionnaire de la psychanalyse*, Paris, Fayard, 1997, p. 187.

148. Cf. Carl Sanford Joslyn Petersen and Lynn Willis, *Call of Cthulhu: Horror Roleplaying in the Worlds of H. P. Lovecraft*, 6e édition, Hayward, CA, Chaosium Inc., 2006.

149. « It's significant that, along with points for physical strength and various technical skills, a popular Lovecraftian role-playing game awards the players "sanity points" » (T. E. D. Klein, *D.*, p. XXXIII).

150. « The subject, a widely known architect with leanings toward theosophy and occultism, went violently insane on the date of young Wilcox's seizure, and expired several months later after incessant screamings to be saved from some escaped denizen of hell » (H. P. Lovecraft, « The Call of Cthulhu », *MAL*, p. 184).

151. « On April 12th the derelict was sighted ; and though apparently deserted, was found upon boarding to contain one survivor in a half-delirious condition » (*ibid.*, p. 204).

the cabin whilst Johansen was wandering deliriously. »[152] Il est intéressant de remarquer que c'est au moment précis où ce matelot se retourne et contemple le Grand Ancien que celui-ci devient fou. Pour S. T. Joshi, ce n'est certainement pas l'apparence de Cthulhu qui rend fou, si hideuse soit-elle, mais ce que son existence même signifie : "Cthulhu's existence means that we have somehow horribly misconstrued the nature of the cosmos and our place within it; our reaction can only be horror and madness."[153] Tout comme l'évanouissement, la folie signale une perte de conscience de leur propre identité de la part des personnages en question. Cependant, contrairement à la perte de connaissance qui n'est que passagère, la folie constitue une transformation irréversible. Les personnages en question se retrouvent aliénés de leur propre identité de façon irrémédiable. Même Johansen, qui finit par sortir de son délire, reviendra « brisé » par son étrange expérience selon les dires de sa femme[154] et, alors qu'il avait été un matelot plutôt gaillard, mourra après avoir reçu une simple liasse de papiers sur la tête.[155] Il s'agit donc bien d'une transformation là aussi, celle d'un homme robuste qui devient subitement si chétif qu'il ne peut survivre au moindre choc. Pour sa part, Timo Airaksinen va jusqu'à soutenir que la perte de l'équilibre mental et la perte d'identité à travers la métamorphose sont tout à fait équivalentes chez Lovecraft.[156] Ce qui amène Airaksinen à cette conclusion est le troisième sort réservé à certains personnages de Lovecraft, celui de la possession par un autre esprit, qui équivaut en effet à une métamorphose.

L'œuvre lovecraftienne s'intéresse véritablement à l'aliénation dans tous les sens du terme. Après avoir représenté l'aliénation en tant que perte de conscience de sa propre identité en ce qui concerne l'évanouissement, puis en tant que véritable transformation identitaire dans le cas de la folie, l'œuvre se concentre sur l'aliénation en tant que séparation stricte entre le corps et l'esprit, et sur la perte d'identité qui en découle. En effet, plusieurs personnages se retrouvent au cours de leurs aventures aliénés de leur propre corps. Prenant l'exemple de la novella « The Shadow Out of Time », Stefan Dziemianovicz souligne le caractère métaphorique du motif de la possession tout en l'assimilant à la perte d'identité : « To create a more powerful metaphor for the alienating potential of what Peaslee learns of the Great Race, Lovecraft resorted to an idea that had intrigued him at least from the beginning of his professional writing career: possession and loss of identity. »[157] La perte d'identité est en effet une préoccupation majeure de plusieurs nouvelles de Lovecraft. Dans « The Thing on the Doorstep », Edward Derby, victime des ten-

152. *Ibid.*, p. 214.
153. S. T. Joshi, *The Weird Tale*, op. cit., p. 191.
154. « He had not survived his return, said his wife, for the doings at sea in 1925 had broken him » (H. P. Lovecraft, « The Call of Cthulhu », *MAL*, pp. 208-209).
155. « During a walk through a narrow lane near the Gothenburg dock, a bundle of papers falling from an attic window had knocked him down. Two Lascar sailors at one helped him to his feet, but before the ambulance could reach him he was dead. Physicians found no adequate cause for the end, and laid it to heart trouble and a weakened constitution » (*ibid.*, p. 209).
156. « [...] losing our sanity, or (which is the same, according to the Lovecraftian metaphysics) our personal identity through a metamorphosis » (Timo Airaksinen, *op. cit.*, p. 56).
157. Stefan Dziemianovicz, « Outsiders and Aliens: The Uses of Isolation in Lovecraft's Fiction », *An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*, op. cit., p. 185.

tatives d'Ephraim Waite d'échanger leurs corps, confie à son ami Daniel Upton son besoin de « sauver son identité ». [158] Dans « The Shadow Out of Time », le fait qu'il soit impossible pour Peaslee de retrouver réellement sa propre identité même lorsque son esprit est transplanté à nouveau dans son corps par les membres de la Grand' Race est suggéré à plusieurs reprises. En effet, le narrateur développe une sorte de phobie qui l'empêche de regarder son propre corps de peur de voir quelque chose d'anormal à la place d'un corps humain : « I developed a queer fear of seeing my own form, as if my eyes would find it something utterly alien and inconceivably abhorrent. » [159] Une autre conséquence irrémédiable qu'aura cette métamorphose sur sa vie est de le séparer à jamais de sa femme, qui avait perçu immédiatement le changement qui s'était opéré chez son mari, [160] et qui refusera de le voir même après le retour de son esprit dans son corps d'origine. Ce pouvoir aliénant de la connaissance symbolisé par la possession est aussi présent, bien qu'à un moindre degré, dans *The Case of Charles Dexter Ward*. Dans ce roman, Joseph Curwen choisit la solution de facilité et profite de sa grande ressemblance physique avec son descendant pour usurper son identité après l'avoir tout simplement supprimé. Tous les personnages que nous avons mentionnés, qu'ils perdent connaissance, qu'ils sombrent dans la folie, ou qu'ils se retrouvent possédés, ont en commun la perte de leur propre identité, qu'elle soit littérale ou qu'ils en perdent simplement conscience. C'est à travers ces trois motifs diégétiques que l'œuvre fictionnelle de Lovecraft représente le sentiment d'aliénation qui naît de la réalisation des personnages qu'ils sont étrangers à eux-mêmes.

Chez Lovecraft, la peur de l'inconnu prend de multiples facettes. Ce que l'auteur tente avant tout de faire ressentir à ses lecteurs à travers son œuvre fictionnelle, c'est ce qu'il nomme lui-même la « peur cosmique », c'est-à-dire l'effroi que notre position dans le cosmos peut nous inspirer. C'est principalement à travers une atmosphère soigneusement travaillée que les textes fictionnels de Lovecraft parviennent à susciter ce sentiment. En effet, l'impressionisme littéraire lovecraftien permet d'évoquer au lecteur des scènes frappantes grâce à une expérience de lecture qui se veut multi-sensorielle. En outre, la trame de fond réaliste des récits fantastiques de l'auteur donne non seulement l'illusion d'un monde similaire à celui que nous connaissons, mais elle sert également de norme à laquelle s'oppose les phénomènes étranges qui sont au cœur de l'œuvre. La « peur cosmique » lovecraftienne est en effet une peur basée sur la notion d'anormal, et non pas sur celle de surnaturel, malgré l'usage excessif que l'auteur fait de ce terme dans ses écrits non-fictionnels. Cette peur de l'anormal est particulièrement évidente dans les passages à caractère xénophobe de la fiction lovecraftienne. En effet, l'œuvre présuppose la

158. « He would let fall remarks about things "going too far," and would talk darkly about the need of "saving his identity" » (H. P. Lovecraft, « The Thing on the Doorstep », *MAL*, p.253).
159. H. P. Lovecraft, « The Shadow Out of Time », *DHO*, p. 379.
160. « From the moment of my strange waking my wife had regarded me with extreme horror and loathing, vowing that I was some utter alien usurping the body of her husband » (*ibid.*, p. 372).

tradition anglo-saxonne comme norme, rejetant l'étranger, vu comme fondamentalement Autre, dans la catégorie du monstrueux. L'hybridité est alors présentée comme une abomination, puisqu'elle menace l'ordre des choses en opérant une véritable subversion des catégories culturelles. Cependant, la xénophobie lovecraftienne cache une peur plus profonde, une vérité plus dérangeante encore aux yeux de l'auteur. En effet, l'étranger n'est qu'un bouc émissaire commode dans la vision du monde lovecraftienne, mais l'œuvre finit par révéler que l'horreur suprême ne se situe pas du côté de l'étranger, mais dans la nature fondamentalement Autre de chaque individu. C'est en effet lorsqu'ils découvrent que le monstrueux, l'anormal, bref l'inconnu fait partie d'eux-mêmes que les personnages de Lovecraft ressentent le sentiment d'épouvante le plus profond. Si l'inconnu fait peur dans l'œuvre lovecraftienne, c'est parce qu'il est inhérent à l'être humain, qui ne peut donc espérer se connaître lui-même. Cependant, l'œuvre de Lovecraft ne se contente pas uniquement de représenter cette peur de l'inconnu, mais elle semble finalement constituer elle-même un véritable remède à cette peur.

Chapitre 3

La fiction lovecraftienne à la conquête de l'inconnu

Si l'inconnu fait peur chez Lovecraft, il n'est cependant pas considéré comme une véritable fatalité. En effet, l'œuvre fictionnelle de l'auteur ne s'arrête pas à la simple représentation de cette peur de l'inconnu ; elle tente de la surmonter et même, d'une certaine façon, de conquérir l'inconnu par le biais de l'imagination. La quête de la connaissance y est en fait représentée comme un véritable instinct. Tout d'abord, le besoin de savoir apparaît à travers le thème récurrent de la curiosité, mais aussi dans la caractérisation des personnages qui sont très souvent des chercheurs, et enfin dans le besoin irrésistible des narrateurs en particulier, mais aussi d'autres personnages, de partager les connaissances qu'ils ont acquises au cours de leurs aventures, malgré les conséquences dévastatrices que cela pourrait avoir. La fiction lovecraftienne ne laisse pas non plus de côté les différentes tentatives d'expliquer l'inconnu qui ont marqué l'histoire des hommes, en particulier la superstition et la religion. Cependant, ces tentatives y sont présentées comme des échecs, car la volonté de leurs partisans de substituer ces systèmes à la réalité empirique était incompatible avec la pensée rationaliste de l'auteur. Ce que l'œuvre lovecraftienne présente comme un moyen de conquérir l'inconnu, c'est plutôt cette véritable alternative à la réalité qu'est l'imagination. Cela devient particulièrement évident dans les contes oniriques de Lovecraft qui affirment l'importance du rêve. Dans *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, l'imagination est dotée de pouvoirs particulièrement importants puisque le rêve permet une familiarisation avec les monstres symbolisant l'inconnu. Le retour au source qui s'opère à la fin de ce conte va jusqu'à transformer la peur de l'inconnu en émerveillement. Certains des écrits matures de Lovecraft semblent finalement proposer la création fictionnelle comme remède à la peur de l'inconnu. On peut en effet se demander si des écrits comme *At the Mountains of Madness* et « The Shadow Out of Time » ne vont pas jusqu'à constituer le prélude d'une utopie que Lovecraft aurait pu continuer à construire si la maladie n'avait pas eu raison de lui. En effet, les monstres se trouvent réhabilités dans ces récits qui semblent esquisser les prémisses d'une civilisation idéale.

3.1 La quête de la connaissance en tant qu'instinct

3.1.1 Le besoin de savoir

La façon dont la quête de la connaissance est représentée dans l'œuvre fictionnelle de Lovecraft est un élément de plus qui inscrit l'écrivain en claire opposition avec son temps. En effet, dans une époque moderne qui se caractérise par des avancées technologiques toujours plus poussées, l'acquisition de connaissances était déjà considérée à l'époque de Lovecraft d'un point de vue utilitariste, comme un moyen de faire avancer la société. Cependant, dans l'œuvre lovecraftienne, c'est le besoin de connaissance même qui prime, indépendamment de ce à quoi cette dernière pourrait servir une fois acquise. C'est un besoin que l'auteur ressentait profondément lui-même, comme le montre cet extrait d'une lettre à son jeune ami James Ferdinand Morton :

> I am oppressed by not knowing how thousands of things came to be—by not knowing what actual forces and linkages lie beyond familiar appearances—by not knowing what larger relationships bind the apparently isolated trends and phænomena around and behind me—by not grasping the drama and pageantry of a million unread epicks of age-long historick evolution—by all those lacunæ which the shortness of existence and the fatigue of my not-so-hot cerebrum conspire to leave in my scroll of comprehension. [161]

Ce besoin instinctif de connaissance apparaît de la façon la plus évidente dans la fiction lovecraftienne à travers le thème de la curiosité qui est inhérent à chacun des récits. A cet égard, il est aussi signicatif que la plupart des protagonistes soient des chercheurs en tout genre, professionels ou amateurs. Enfin, il convient de souligner le besoin de partager cette connaissance que manifestent les personnages, malgré la présence récurrente du motif ésotérique dans plusieurs nouvelles.

Dans une lettre à son ami Frank Belknap Long datée du 27 février 1931, Lovecraft offre sa propre définition de ce qu'est la curiosité : « an instinct just as basic and primitive, and as impossible of destruction by any philosophy whatsoever, as the parallel instincts of hunger, sex, ego-expansion, and fear. » [162] Le besoin de savoir est pour l'auteur un besoin vital, qu'il compare par conséquent très souvent à la faim : « Truth-hunger is a hunger just as real as food-hunger—it is equally strong if less explicable. » [163] La curiosité est donc, selon Lovecraft, un trait inhérent à chaque être humain auquel il est impossible de résister, une idée sur laquelle l'œuvre fictionnelle de l'auteur revient fréquemment. Dans « The Shadow Over Innsmouth », par exemple, c'est bien la seule curiosité qui pousse le narrateur à se rendre dans la ville malgré la description peu attrayante qu'en fait le vendeur de billets de train qui lui apprend son existence (« Any reference to a map not shown on common maps or listed in recent guide-books would have interested me,

161. Lettre à James Ferdinand Morton datée du 9 mai 1936, in H. P. Lovecraft, *Selected Letters*, vol. 5, Sauk City, WI, Arkham House, 1976, p. 258. Désormais, la référence de ce volume sera abrégée en *SL5*.
162. H. P. Lovecraft, *SL3*, p. 294.
163. Lettre au KLEICOMOLO datée d'avril 1917, in H. P. Lovecraft, *SL1*, p. 45.

and the agents' odd manner of allusion roused something like real curiosity » [164]). La curiosité est aussi ce qui amène les scientifiques à aller jusqu'au bout de leurs recherches dans *At the Mountains of Madness*, bien qu'ils soient conscients du danger qui les guette alors qu'ils se trouvent seuls au beau milieu de l'Antarctique. Malgré la disparition de leurs collègues et des créatures fossilisées que ces derniers avaient découvert, Dyer et Danforth décident d'explorer l'immense cité apparemment abandonnée qu'ils découvrent au cours de leurs recherches :

> Of course we knew that something—chronology, scientific theory, or our own consciousness—was woefully awry; yet we kept enough poise to guide the plane, observe many things quite minutely, and take a careful series of photographs which may yet serve both us and the world in good stead. In my case, ingrained scientific habit may have helped; for above all my bewilderment and sense of menace there burnt a dominant curiosity to fathom more of this age-old secret—to know what sort of beings had built and lived in this incalculably gigantic place, and what relation to the general world of its time or of other times so unique a concentration of life could have had. [165]

Même après s'être rendu compte que les créatures fossilisées avaient repris vie et étaient la cause de la disparition de leurs collègues, les deux scientifiques ne peuvent s'empêcher de poursuivre leurs recherches, comme l'explique le narrateur : « Half-paralysed with terror though we were, there was nevertheless fanned within us a blazing flame of awe and curiosity which triumphed in the end. » [166] Ce qui est exprimé ici, c'est bien l'idée que la curiosité est encore plus forte que la peur, ce sentiment que Lovecraft place pourtant au centre de son œuvre. Le désir de savoir prend donc le pas sur la peur de l'inconnu dans de tels passages. Et pour cause, l'aspiration à la connaissance est présentée dans l'œuvre fictionnelle de Lovecraft comme la véritable raison d'être de tous ces personnages chercheurs qui la peuplent.

Commentant le manque de personnalité des personnages de Lovecraft, Michel Houellebecq remarque : « Les héros de Lovecraft se dépouillent de toute vie, renoncent à toute joie humaine, deviennent purs intellects, purs esprits tendus vers un seul but : la recherche de la connaissance. » [167] Il est vrai que le seul trait de caractère qui soit mis en valeur chez ces personnages est leur soif insatiable de connaissance, la recherche constituant soit leur métier, soit leur occupation principale. Ainsi, les protagonistes du roman *At the Mountains of Madness* sont tous des chercheurs spécialisés dans divers domaines scientifiques : Dyer est professeur de géologie, Lake de biologie, et Atwood de physique, tandis que Pabodie est spécialisé en ingénierie et que Danforth est étudiant en sciences. La famille Jermyn est elle aussi un modèle d'érudition, si l'on en croit le narrateur de la nouvelle :

> [Arthur Jermyn] had been a poet and a scholar [...] learning was in his blood, for his great-grandfather, Sir Robert Jermyn, Bt., had been an anthropologist of note, whilst his great-great-great-grandfather, Sir Wade Jermyn, was one of the earliest explorers of the Congo

164. H. P. Lovecraft, « The Shadow Over Innsmouth », *DHO*, p. 305.
165. H. P. Lovecraft, *At the Mountains of Madness*, in *AL*, pp. 249-250.
166. *Ibid.*, p. 299.
167. Michel Houellebecq, *op. cit.*, p. 137.

region and had written eruditely of its tribes, animals, and supposed antiquities.[168]

Alors que Lovecraft lui-même n'a jamais fréquenté l'université, selon lui à cause de problèmes de santé, il est surprenant de voir à quel point la Miskatonic University d'Arkham est omniprésente dans son œuvre. Selon Pierre Versins, quatorze de ses personnages au total sont des professeurs de cette université.[169] En outre, même lorsque ce n'est pas leur métier, les personnages lovecraftiens passent le plus clair de leur temps à faire des recherches, comme nous l'avons déjà vu en ce qui concerne les personnages en quête de données généalogiques tels que Charles Dexter Ward et Robert Olmstead. De toute évidence, on retrouve là un élément autobiographique puisque Lovecraft était lui-même friand de ce genre de recherches, comme le montrent les nombreuses lettres dans lesquelles il décrit ses excursions à visée « archéologique et généalogique » dans les localités d'origine de ses parents.[170] De plus, cet amour pour la recherche influence grandement le comportement des personnages lovecraftiens. Le narrateur de « The Shadow Out of Time » explique par exemple que la possibilité de visiter la planète sur laquelle ils sont retenus captifs, mais aussi d'explorer des périodes passées ou futures se situant parfois à des millions d'années de leur époque d'origine, pousse la plupart des esprits humains enfermés dans des corps d'extraterrestres à accepter leur sort :

> With suitable precautions, and in exchange for suitable services, [the captive mind] was allowed to rove all over the habitable world in titan airships or on the huge boat-like atomic-engined vehicles which traversed the great roads, and to delve freely into the libraries containing the records of the planet's past and future. This reconciled many captive minds to their lot; since none were other than keen, and to such minds the unveiling of hidden mysteries of earth—closed chapters of inconceivable pasts and dizzying vortices of future time which include the years ahead of their own natural ages—forms always, despite the abysmal horrors often unveiled, the supreme experience of life.[171]

Dans *The Case of Charles Dexter Ward*, c'est aussi une soif de connaissance irrationnelle qui conduit Joseph Curwen et ses acolytes à ressusciter des gens de toutes époques à partir de leurs cadavres afin de leur soutirer le plus d'informations possible :

> They were robbing the tombs of all the ages, including those of the world's wisest and greatest men, in the hope of recovering from the bygone ashes some vestige of the consciousness and lore which had once animated and informed them [...] from what was extorted from this centuried dust there was anticipated a power and a wisdom beyond anything which the cosmos had ever seen concentrated in one man or group.[172]

168. H. P. Lovecraft, « Facts Concerning the Late Arthur Jermyn and His Family », *D*, pp. 73-74.
169. Pierre Versins, « Une Surhumaine tragédie, ou Le Roman d'amour manqué de Lovecraft », *Cahier de l'Herne nº 12 : Lovecraft*, Paris, Editions de l'Herne, 1984, p. 31.
170. « [a trip] destined to be the first of several antiquarian and genealogical trips covering the Phillips-Place-Tyler-Rathbone-Howard country » (Lettre à Frank Belknap Long datée du 26 octobre 1926, in H. P. Lovecraft, *SL2*, p. 81). Voir aussi sa lettre à Maurice W. Moe datée du 1er septembre 1929 in H. P. Lovecraft, *SL3*, pp. 15-20).
171. H. P. Lovecraft, « The Shadow Out of Time », *DHO*, p. 387.
172. H. P. Lovecraft, *The Case of Charles Dexter Ward*, in *ATM*, p. 199.

Incidemment, l'utilisation que Lovecraft fait du thème faustien dans ce roman est intéressante puisque l'auteur l'ôte de toute dimension morale réelle, se contentant de décrire les conséquences d'une soif de connaissance démesurée à de seules fins horrifiques. Malgré la volonté affichée de la majorité de ces personnages de garder pour eux leur savoir, les structures narratives choisies par Lovecraft pointent très souvent vers un besoin de communiquer leur savoir de la part des différents personnages.

Dans son article « De l'homme au singe : dévolution et bestialité dans l'œuvre de Lovecraft », Michel Meurger exprime l'idée que Lovecraft prônerait une forme de savoir hermétique à travers son œuvre fictionnelle : « Son conservatisme ne lui fait entrevoir de salut que dans un renforcement de l'autorité, et, entre autres, dans un repliement des élites sur elle-même. L'une des conséquences est la censure de l'information. »[173] Il est vrai que de nombreux narrateurs insistent sur le fait de ne pas divulguer les informations que contiennent leurs récits ; cependant, un telle vision de l'œuvre lovecraftienne est incompatible avec la structure narrative même d'un certain nombre de ses récits. Le cas de la nouvelle « The Call of Cthulhu », que Timo Airaksinen qualifie de « récit étrange sur la connaissance et la communication »,[174] est particulièrement frappant. Le narrateur, Francis Wayland Thurston, découvre pour la première fois l'existence de Cthulhu dans un manuscrit rédigé par son grand-oncle, George Gammell Angell, après la mort de ce dernier, puis il en acquiert ensuite la certitude grâce au manuscrit rédigé par le marin Gustaf Johansen dont il apprend l'existence par hasard en feuilletant un journal. Le fait que Gammell et Johansen aient pris la peine de laisser derrière eux ces documents montre bien qu'ils ont éprouvé à un moment ou un autre le besoin de partager leurs découvertes, malgré le choc que pourraient causer de telles révélations. Dès le début de la nouvelle, le narrateur prévient que les rapprochements entre les diverses circonstances confirmant l'existence de Cthulhu n'ont été faits que de manière accidentelle[175] et, jusqu'à la fin de son récit, il ne cesse d'insister sur la nécessité de ne pas divulguer le fruit de ses recherches.[176] Cependant, en faisant le choix de l'écriture, Thurston expose nécessairement son récit au danger d'être découvert. Il en va de même pour le narrateur de *At the Mountains of Madness* qui se dit « contraint »[177] de

173. Michel Meurger, *op. cit.*, p. 69.
174. « ["The Call of Cthulhu"] is a strange narrative about knowledge and communication » (Timo Airaksinen, *op. cit.*, p. 108).
175. « That glimpse, like all dread glimpses of truth, flashed out from an accidental piecing together of separated things—in this case an old newspaper item and the notes of a dead professor. I hope that no one else will accomplish this piecing out ; certainly, if I live, I shall never knowingly supply a link in so hideous a chain » (H. P. Lovecraft, « The Call of Cthulhu », *MAL*, p. 174).
176. « That was the document I read [Johansen's account of what happened in the Pacific], and now I have placed it in the tin box beside the bas-relief and the papers of Professor Angell. With it shall go this record of mine—this test of my own sanity, wherein is pieced together that which I hope may never be pieced together again. [...] Let me pray that, if I do not survive this manuscript, my executors may put caution before audacity and see that it meets no other eye » (*ibid.*, p. 216).
177. « I am forced into speech because men of science have refused to follow my advice without knowing why. It is altogether against my will that I tell my reasons for opposing this contemplated invasion of the antarctic—with its wast fossil-hunt and its wholesale boring and melting of the ancient ice-cap—and I am the more reluctant because my warning may be in vain » (H. P. Lovecraft, *At the Mountains of Madness*, in *AL*, pp. 179-180).

partager son expérience dans le but de dissuader des futures explorations de l'Antarctique, mais qui révèle ce faisant l'existence des Grands Anciens et des Shoggoths. Même Joseph Curwen, cet alchimiste aux pratiques ésotériques, laissent ses notes derrière lui, transmettant indirectement son savoir à son descendant, Charles Dexter Ward, qui les retrouve. Malgré l'insistance des personnages sur le secret, ceux-ci ne peuvent s'empêcher de partager leur savoir, et ils le font précisément en passant par l'écrit, reflétant ainsi la façon dont l'auteur lui-même se sert de l'écriture de l'imaginaire afin de pallier cet inconnu qui l'angoisse tant.

3.1.2 L'impossibilité d'expliquer l'inconnu

Il convient de souligner que ce n'est pas en tentant d'expliquer l'inconnu que la fiction lovecraftienne s'efforce de venir à bout de la peur que cet inconnu inspire à l'homme. Comme nous l'avons déjà vu, le mythe de Cthulhu n'a pas une fonction explicative mais n'est qu'un procédé fictionnel, un élément esthétique qui permet à Lovecraft d'expliciter sa pensée philosophique en plaçant l'humanité dans une position de stricte infériorité. Pour le rationaliste qu'était Lovecraft, il était fondamentalement impossible d'expliquer l'inconnu, c'est d'ailleurs la raison pour laquelle celui-ci est si effrayant à ses yeux. La superstition et la religion, ces deux tentatives d'expliquer l'inexplicable, étaient pour Lovecraft vouées à l'échec, notamment en raison de leur incompatibilité avec les connaissances scientifiques de son époque. Les récits fictionnels de l'auteur reflète logiquement ce point de vue en rejetant d'une part complètement la superstition, et en insistant d'autre part sur l'impuissance de la religion.

Lovecraft ne se contentait pas de critiquer la superstition, mais menait un véritable combat envers tout ce qui s'y apparentait, comme l'atteste la série de lettres qu'il envoya en 1914 au journal *Evening News* basé à Providence, dans lesquelles ils ridiculise les prévisions astrologiques d'un certain J. F. Hartmann publiées dans ce même journal. [178] Pour lui, l'existence de la superstition était compréhensible au vu du besoin ressenti par les hommes d'appréhender les phénomènes auxquels ils sont confrontés, mais elle restait une réponse primitive à la peur de l'inconnu qui n'avait plus lieu d'exister dans une époque moderne qui se veut scientifique. Il explique ceci dans l'ébauche d'un livre sur la superstition sur lequel il devait collaborer avec Harry Houdini, mais qui ne vit jamais le jour en raison de la mort prématurée du magicien :

> Superstition, whether actually ancient or of later origin, is the result of purely primitive mental processes—the same old attitude of ignorance facing the unknown and seeking explanations, favours, safeguards, and glimpses into the future. Absence of all rational basis—its processes wholly alien and hostile to spirit of modern science and intellectual

178. Voir « Science Versus Charlatanry », *CE3*, pp. 260-273.

reflection.[179]

Si l'homme ressent un besoin de savoir instinctif, l'élaboration de certaines vérités sans aucune base empirique n'était pas une solution pour Lovecraft. Contrairement à la religion, la superstition n'est pas mise en question de manière explicite dans la fiction lovecraftienne ; cependant, son absence même de l'œuvre est révélatrice. En effet, les plus grands chefs-d'œuvre de la littérature fantastique mettent très souvent en scène des créatures issues de la superstition. On pense immédiatement au *Dracula* (1897) de Bram Stoker, issu d'une longue tradition de récits vampiriques et qui fit de cette créature d'origine folklorique l'une des figures majeures du genre horrifique. Mais viennent aussi à l'esprit les nombreux récits recourant à d'autres êtres ou créatures issus du folklore, tels que le Juif Errant, le loup-garou, et autres golems, qu'il serait trop long de lister tant la littérature européenne du dix-neuvième siècle regorge de ce genre de récits. Lovecraft va donc à l'encontre d'une véritable tradition en choisissant de créer ses propres créatures plutôt que d'exploiter les richesses du folklore. La seule créature d'origine folklorique qui apparaît dans son œuvre fictionnelle est la goule, que l'on rencontre dans « Pickman's Model » (1926), « The Outsider » et *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, et qui n'a en commun avec la goule des *Mille et Une Nuits* que le fait qu'elle se nourrisse de cadavres. La goule lovecraftienne n'est pas une figure féminine mais une forme d'humanité dégénérée à l'aspect « canin »[180] qui ne s'aventure que rarement à l'air libre et n'a donc que peu d'interactions avec les humains. Dans la nouvelle « The Outsider », la goule rend compte du caractère éphémère de l'humanité, son aspect physique se rapprochant plus de celle du zombie moderne puisqu'elle est caractérisée par la décomposition. Cette créature lovecraftienne n'a donc de goule que le nom.[181] Lorsqu'il n'ignore pas totalement la superstition, Lovecraft ne fait donc que lui emprunter un terme sans tenir réellement compte de tout ce qu'il implique. Il propose à travers ses créatures inventées ou réinventées une alternative, ce que ne fait pas la superstition, selon lui, puisque ses défenseurs la considère comme faisant partie intégrante de la réalité.

Lovecraft juge l'apparition de la religion, tout comme celle de la superstition, « inévitable » chez une humanité dont les connaissances étaient à l'origine trop limitées pour expliquer la plupart des phénomènes à laquelle elle se trouvait confrontée.[182] Cependant, au vu des connaissances dont on disposait à son époque, la religion n'avait selon l'auteur plus aucune raison d'exister, puisque nombre des phénomènes qu'elle tentait d'expliquer avaient été élucidés par la science :

179. H. P. Lovecraft, « The Cancer of Superstition », *CE3*, p. 322.

180. « [...] [Carter's] vanished friend Richard Pickman had once introduced him to a ghoul, and he knew well their canine faces and slumping forms and unmentionable idiosyncracies » (H. P. Lovecraft, *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, in *ATM*, p. 337).

181. Il est d'ailleurs significatif que les traductions françaises aient pris la liberté de transformer ces goules en vampires, puisque ces créatures ne montrent véritablement les caractéristiques ni de l'une, ni de l'autre de ces figures traditionnelles.

182. « [Religion] was an utterly inevitable phenomenon among any race of downing intelligence confronted by the varied phenomena of Nature » (Lettre à Frank Belknap Long datée du 22 novembre 1930, in H. P. Lovecraft, *SL3*, p. 232).

> While religion was a perfectly natural thing for mankind in early ages, when nothing definite was known about the constitution of matter and the causes of natural phenomena; there is really no basis for its existence in the light of what we know about the universe, and about our own mental and emotional processes, today. [183]

L'auteur trouvait absurde de prendre de telles croyances au sérieux dans la mesure où elles sont tout à fait incompatibles avec les données scientifiques que l'homme a à sa disposition. Dans une lettre à son ami Maurice W. Moe qui, lui, était croyant, Lovecraft n'hésite pas à ridiculiser le caractère hautement anthropocentrique de la religion en des termes dont l'immaturité se veut sans doute le reflet de ce qu'il percevait lui-même comme des croyances puériles :

> So far I have seen nothing which could possibly give me the notion that cosmic force is the manifestation of a mind and will like my own infinitely magnified; a potent and purposeful consciousness which deals individually and directly with the miserable denizens of a wretched little flyspeck on the back door of a microscopic universe, and which singles this putrid excrescence out as the one spot whereto to send an onlie-begotten Son, whose mission is to redeem these accursed flyspeck-inhabiting lice which we call human beings. [184]

L'inadéquation des explications fournies par la religion est reflétée dans l'œuvre fictionnelle de Lovecraft par son impuissance manifeste. En effet, contrairement à la superstition, la religion est bel et bien présente dans la fiction lovecraftienne, mais c'est surtout sa futilité qui est mise au premier plan. Il est important de souligner que les dieux lovecraftiens ont pour particularité de ne pas avoir créer le monde, les Grands Anciens s'y étant installés pour un temps au cours de leurs pérégrinations à travers le cosmos, comme le précise l'extrait du *Necronomicon* auparavant cité. [185] Ils ont néanmoins créé l'homme, mais ne semblent pas particulièrement attentifs à leurs faits et gestes. Comme l'explique S. T. Joshi dans *The Weird Tale*, bien que certains hommes leur vouent un culte, leurs prières ne semblent être d'aucune utilité :

> Although [Lovecraft's gods] tend to be worshipped either by crazed human beings scattered around the world or by extraterrestrials [...] they seem neither to require nor to benefit from such worship: Cthulhu's sunken city R'lyeh rose from the waves because of an earthquake, and sank because the "stars were not right"; his worshippers neither caused the first event nor could forestall the second. [186]

Ainsi, Randolph Carter prient lui aussi en vain les dieux de lui redonner accès à la cité merveilleuse qui lui est apparue en rêve : « the gods made no answer and shewed no relanting, nor did they give any favouring sign when he prayed to them in dream, and invoked them sacrificially through the bearded priests Nasht and Kaman-Thah. » [187] La religion n'est donc, dans la fiction lovecraftienne, d'aucune aide. Ce qui irritait Lovecraft sans doute par-dessus tout concernant la religion, c'est ce qu'il percevait comme les efforts de ses adeptes de la substituer à la

183. Lettre à Emil Petaja datée du 6 mars 1935, in H. P. Lovecraft, *SL5*, p. 116.
184. Lettre datée du 15 mai 1918, *SL1*, pp. 63-64.
185. Cf. page 15 de la présente étude.
186. S. T. Joshi, *op. cit.*, p. 191.
187. H. P. Lovecraft, *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, in *ATM*, p. 307.

réalité afin de faire perdurer son existence. C'est précisément ce qui pousse Randolph Carter à rejeter celle-ci dans la nouvelle « The Silver Key », alors qu'il recherche des échappatoires à la réalité :

> In the first days of his bondage he had turned to the gentle churchly faith endeared to him by the naïve trust of his fathers, for thence stretched mystic avenues which seemed to promise escape from life. Only on closer view did he mark the starved fancy and beauty, the stale and prosy triteness, and the owlish gravity and grotesque claims of solid truth which reigned boresomely and overwhelmingly among most of its professors; or feel to the full the awkwardness with which it sought to keep alive as literal facts the outgrown fears of a primal race confronting the unknown. [188]

Lovecraft refusait pour sa part de nier la réalité, de nier le fait que le monde nous soit dans sa majeure partie inconnu. Il ne souhaitait pas transformer la réalité mais plutôt lui découvrir une véritable alternative ; cette alternative, il la trouva dans le fantastique. Voici ce qu'il explique à Helen V. Sully dans une lettre datée du 28 juin 1934 : « religion itself is merely a pompous formalisation of fantastic art. Its disadvantage is that it demands an *intellectual* belief in the impossible, while fantastic art does not. » [189] C'est donc dans l'écriture de l'imaginaire que Lovecraft trouva à la fois un moyen d'apaiser sa soif insatiable de connaissance et un remède à la peur de l'inconnu.

3.2 L'écriture de l'imaginaire comme moyen de conquérir l'inconnu

3.2.1 *The Dream-Quest of Unknown Kadath* : Le conte onirique et la familiarisation avec l'inconnu

Pour Lovecraft, il n'était pas question d'abandonner son point de vue scientifique, même si celui-ci l'obligeait à faire face à une vérité difficile à accepter, à savoir qu'il ne pourrait jamais tout savoir sur le monde. L'écriture de l'imaginaire est ce qui lui permit d'échapper à cette vérité, tout en préservant un sens aigu de la réalité. Dans *Le Gai Savoir*, Nietzsche explique que l'art nous aide à accepter le fait que notre perception du monde soit essentiellement une illusion :

188. H. P. Lovecraft, « The Silver Key », *ATM*, p. 410.
189. H. P. Lovecraft, *SL4*, p. 418.

> Si nous n'avions pas approuvé les arts et inventé cette sorte de culte du non-vrai, la compréhension de l'universalité du non-vrai et du mensonge que nous procure maintenant la science—cette compréhension de l'illusion et de l'erreur comme conditions du monde intellectuel et sensible—ne serait absolument pas supportable. La *probité* aurait pour conséquence le dégoût et le suicide. Or, à notre probité, s'oppose une puissance contraire qui nous aide à échapper à de pareilles conséquences : l'art, en tant que *consentement* à l'apparence. [190]

D'après Lovecraft, de la même façon, l'écriture de l'imaginaire aide l'auteur et le lecteur à supporter le poids de l'inconnu en se l'appropriant, en en faisant sa propre création, tout en restant conscient que l'on ne se situe plus dans le domaine du réel, de l'empirique, mais dans celui de l'imaginaire, de la fiction, de l'esthétique :

> The true function of phantasy is to give the imagination a ground for limitless expansion, and to satisfy æsthetically the sincere and burning curiosity and sense of awe which a sensitive minority of mankind feel toward the alluring and provocative abysses of unplumbed space and unguessed entity which press in upon the known world from unknown infinities and in unknown relationships of time, space, matter, force, dimensionality and consciousness. [191]

On peut discerner une certaine évolution à travers les récits de Lovecraft, comme si l'auteur prenait de plus en plus conscience de cette fonction en quelque sorte cathartique de l'art, non pas d'un point de vue moral, mais d'un point de vue esthétique. Le conte onirique *The Dream-Quest of Unknown Kadath* est l'un des premiers écrits dans lesquels cette fonction commence à être exploitée de manière évidente. Le rêve tient en fait une place importante dans l'ensemble de l'œuvre lovecraftienne, étant la manifestation la plus directe des pouvoirs imaginatifs de l'homme. Mais dans ce conte, le rêve va jusqu'à permettre une familiarisation avec les monstres qui ne sont synonymes que d'horreur dans d'autres récits. La peur y laisse finalement place à l'émerveillement, tandis que le conte se termine sur une apologie du retour aux sources, à l'inconnu familier.

Selon Robert Bloch, le rêve est la constante de la vie et de l'œuvre de Lovecraft : « The one theme incontrovertibly constant in both his life and his work is a preoccupation with dreams. » [192] Les rêves que faisait l'auteur et son œuvre fictionnelle se rejoignent même parfois lorsqu'il retranscrit ses cauchemars sous forme fictionnelle. L'intrigue de la nouvelle « The Statement of Randolph Carter » (1919), par exemple, est tirée d'un cauchemar dans lequel le personnage de Randolph Carter était à l'origine Lovecraft lui-même et celui de Harley Warren son ami Samuel Loveman. [193] A cet égard, le fait que les Grands Anciens puissent communiquer

190. Friedrich Nietzsche, *Oeuvres*, op. cit., p. 119.
191. Lettre à Clark Ashton Smith datée du 17 octobre 1930, in H. P. Lovecraft, *SL3*, p. 196.
192. Robert Bloch, *DHO*, p. XVI.
193. Lovecraft raconte ce rêve dans une lettre au GALLOMO, un autre cercle de correspondance qui succéda au KLEICOMOLO formé par Alfred Galpin, Lovecraft et Maurice W. Moe, datée du 11 décembre 1919. Voir H. P. Lovecraft, *SL1*, pp. 94-97.

avec les humains uniquement en se manifestant dans leurs rêves dans « The Call of Cthulhu » [194] n'est pas anodin, c'est un choix délibéré de la part de l'auteur de mettre l'accent sur cette faculté humaine d'une importance cruciale, puisqu'elle permet à l'individu de quitter pour un temps le domaine du réel pour rejoindre celui de l'imaginaire. Dans la nouvelle « The Silver Key », Lovecraft déplore le peu d'importance accordé aux rêves à l'époque moderne à travers une brève description des épreuves que Randolph Carter, le plus grand rêveur de l'œuvre, a dû traverser au cours de sa vie :

> He had read much of things as they are, and talked with too many people. Well-meaning philosophers had taught him to look into the logical relations of things, and analyse the processes which shaped his thoughts and fancies. Wonder had gone away, and he had forgotten that all life is only a set of pictures in the brain, among which there is no difference betwixt those born of real things and those born of inward dreamings, and no cause to value the one above the other. Custom had dinned into his ears a superstitious reverence for that which tangibly and physically exists, and had made him secretly ashamed to dwell in visions. [195]

Pour Lovecraft, le rêve est en quelque sorte un lieu où l'inconnu n'existe pas : « My province is that dim realm where night clutches the worlds, and the things we know are shadowed by *the infinity of things we can never know save in dreams*. » [196] C'est pourquoi on assiste dans ses écrits oniriques à une familiarisation avec les monstres qui symbolisent pourtant l'inconnu dans ses autres récits.

Comme l'explique Maurice Lévy, Randolph Carter n'est non seulement pas du tout terrifié par les créatures qu'ils rencontrent dans ses rêves, mais il collabore avec elles afin de mener sa quête à bien :

> La métamorphose de Pickman était présentée, dans *Le Modèle de Pickman*, comme une horreur sans nom. Dans *A la Recherche de Kadath*, au contraire, Carter fréquente sans afficher de répugnance exagérée les vampires qui, grâce à la médiation de leur chef, deviennent ses alliés, ses protecteurs et même, dans une certaine mesure, les agents finals de sa victoire sur Nyarlathotep. Les « Maigres Bêtes de la Nuit » se transforment, de façon analogue, en puissance amie. [...] Quant aux « Zoogs » que rencontre le rêveur dans le labyrinthe végétal du « Bois Enchanté », ils s'avèrent, malgré leur aspect déconcertant, utiles, serviables et de bon conseil. [197]

Cette coopération avec les créatures fantastiques va très loin puisque les chats d'Ulthar vont jusqu'à sauver la vie de Carter en le libérant de créatures à l'apparence de crapauds qui l'ont enlevé. Carter leur rendra la pareille en les avertissant d'une attaque surprise fomentée par les Zoogs ayant pour but de décimer la population des chats. Pour les remercier de leur aide,

194. « When after infinities of chaos, the first men came, the Great Old Ones spoke to the sensitive among them by moulding their dreams; for only thus could Their language reach the fleshly minds of mammals. » (H. P. Lovecraft, « The Call of Cthulhu », *MAL*, p. 197.
195. H. P. Lovecraft, « The Silver Key », *ATM*, p. 408-409.
196. Lettre à Frank Belknap Long datée du 3 mai 1922, in H. P. Lovecraft, *SL1*, p. 172. C'est moi qui souligne.
197. Maurice Lévy, *op. cit.*, p. 155.

Carter sauve également trois goules qui sont torturées après avoir été enlevées par les Bêtes Lunaires, et apprend aux goules à diriger une galère, ce qui permettra aux créatures de lancer une attaque massive sur les Bêtes Lunaires et d'assouvir ainsi leur vengeance. Encore une fois en signe de remerciement, les goules l'escorteront jusqu'à Kadath. Les monstres sont donc bien loin d'inspirer l'horreur lorsque le personnage les rencontre en rêve. Du reste, le rêveur ne perd pas connaissance lorsqu'il est confronté à ces créatures, élément assez important pour que Lovecraft le précise par deux fois au cours du récit.[198] Il n'est pas non plus horrifié par l'hybridité des créatures qu'il rencontre sur son chemin, se montrant même ravi de revoir les êtres nés de l'union de Grands Anciens et d'humaines dont les traits rappellent les effigies des dieux sculptées à même la roche sur le mont Ngranek, et qu'il avait déjà rencontrés au cours de ses aventures.[199] L'inconnu va même jusqu'à acquérir une touche d'exotisme dans le rêve, comme le montre la description suivante d'une mélodie que Carter entend tandis qu'il se trouve dans le château surplombant Kadath : « In this low fanfare echoed all the wonder and melody of ethereal dream; exotic vistas of unimagined loveliness floating from each strange chord and subtly alien cadence. »[200] L'inconnu n'est donc plus représenté de façon négative, il finit non simplement par être accepté mais il devient en outre source d'émerveillement.

Dans *Le Gai Savoir*, Nietzsche affirme que « l'habituel est ce qu'il y a de plus difficile à "connaître," c'est-à-dire le plus difficile à considérer comme problème, à voir par son côté étrange, lointain, "extérieur à nous-mêmes"... ».[201] C'est en effet ce qu'apprend Randolph Carter de la bouche du dieu Nyarlathotep à la fin de sa quête. Celui-ci lui révèle que la cité merveilleuse dont il a rêvé avant que les dieux ne lui en interdisent l'accès n'est autre que Boston, sa ville natale :

> For know you, that your gold and marble city of wonder is only the sum of what you have seen and loved in youth. It is the glory of Boston's hillside roofs and western windows aflame with sunset, of the flower-fragrant Common and the great dome on the hill and the tangle of gables and chimneys in the violet valley where the many-bridged Charles flows drowsily. These things you saw, Randolph Carter, when your nurse first wheeled you out in the springtime, and they will be the last things you will ever see with eyes of memory and of love.[202]

La quête de l'inconnu de Carter le ramène donc vers ce qui est familier. Mais, cette fois, en opposition à la réaction des personnages qui découvrent qu'ils sont étrangers à eux-mêmes, l'inconnu familier qu'est le pays natal n'est pas source d'horreur mais plutôt d'émerveillement. Cet inconnu réserve d'agréables surprises, comme l'explique un Lovecraft qui ne cesse de s'étonner des nouveaux aspects qu'il découvre à la Nouvelle-Angleterre au cours de ses voyages dans une

198. « Trapped as he was by fabulous and hippocephalic winged nightmares that pressed around in great unholy circles, Randolph Carter did not loose consciousness » ; « Carter did not lose consciousness or even scream aloud, for he was an old dreamer » (H. P. Lovecraft, *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, in *ATM*, pp. 368 et 393).
199. « It was very exciting to see again those living faces so like the godlike features on Ngranek » (*ibid.*, p. 357).
200. *Ibid.*, p. 398.
201. Friedrich Nietzsche, *op. cit.*, p. 221.
202. H. P. Lovecraft, *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, in *ATM*, p. 400.

région qu'il a pourtant parcourue à maintes reprises : « It is astonishing how many absolutely new byways of unexpected attractiveness one can unearth in one's native region. »[203] Il n'est donc pas étonnant de trouver à la fin de la quête de Carter une longue description des villes de la Nouvelle-Angleterre, sublimées par l'imagination lovecraftienne.[204] Le retour aux sources est donc ici bénéfique, il transforme l'inconnu en un lieu désirable. La part d'idéalisation est bien évidemment importante, mais peu importe, pour Lovecraft, puisque nous nous situons dans le domaine de l'imaginaire. On peut d'ailleurs se demander si la fin controversée de « The Shadow Over Innsmouth » ne cacherait pas une certaine apologie, ou tout du moins une acceptation, du retour aux sources. En effet, cette nouvelle est étonnante dans le corpus lovecraftien car le protagoniste finit par accepter sa filiation hybride. A la fin de l'histoire dont il est le narrateur, il exprime son intention de rejoindre ses aïeux dans la cité sous les eaux qui se situe au large de la Nouvelle-Angleterre.[205] Ce dénouement peut être interprété de multiples façons. Il est possible, par exemple, de voir cette résignation comme le paroxysme de l'horreur. Mais l'on peut aussi y voir au contraire une acceptation du retour aux sources, la vie étant apparue dans l'eau. Selon cette interprétation, le protagoniste souhaiterait simplement retrouver ses origines en prenant le large. Le fait que cette nouvelle ait été écrite en 1931, alors qu'un certain travail de réhabilitation des monstres avait déjà commencé dans le roman *At the Mountains of Madness*, semble légitimer une telle interprétation.

3.2.2 Vers la construction d'une utopie ?

Si, dans *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, la médiation du rêve est nécessaire afin de permettre une familiarisation avec les monstres, celle-ci n'est plus requise dans les écrits ultérieurs de Lovecraft. Tout comme le rêve permet de passer de l'horreur à l'émerveillement par l'intermédiaire de l'imagination, c'est l'œuvre fictionnelle même de l'auteur qui permet de faire passer l'inconnu d'un objet de peur à une sorte de territoire à conquérir par l'imagination. Les monstres et autres extraterrestres symbolisant l'inconnu ne cessent jamais d'être terrifiants aux yeux des protagonistes humains dans cette œuvre horrifique ; cependant, on assiste à une sorte de réhabilitation de ces créatures dans certains des derniers écrits de l'auteur, en particulier dans le roman *At the Mountains of Madness*. Mais l'auteur ne s'arrête pas là : non seulement

203. Lettre à Mayte E. Sutton datée du 2 novembre 1933, in H. P. Lovecraft, *SL4*, p. 296.

204. « And there is antique Salem with its brooding years, and spectral Marblehead scaling its rocky precipices into past centuries, and the glory of Salem's towers and spires seen afar from Marblehead's pastures across the harbour against the setting sun [...] » (H. P. Lovecraft, *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, in *ATM*, p. 400-401).

205. « I shall plan my cousin's escape from that Canton madhouse, and together we shall go to marvel-shadowed Innsmouth. We shall swim out to that brooding reef in the sea and dive down through black abysses to Cyclopean and many-columned Y'ha-nthlei, and in that lair of the Deep Ones we shall dwell amidst wonder and glory forever » (H. P. Lovecraft, « The Shadow Over Innsmouth », *DHO*, p. 367).

le comportement à première vue hostile envers l'humanité de ces créatures se trouve justifié, symbolisant une acceptation de l'inconnu, mais Lovecraft commence dans ses derniers écrits fictionnels à décrire leur culture, dessinant petit à petit les prémisses d'une civilisation idéale que l'on peut interpréter comme une tentative d'imaginer un inconnu meilleur que ce que nous offre la réalité.

Lorsque Dyer et Danforth retrouvent le campement de leurs collègues dont ils n'ont plus de nouvelles dans *At the Mountains of Madness*, ils contemplent un sinistre spectacle :

> I have said that the bodies were frightfully mangled. Now I must add that some were incised and subtracted from in the most curious, cold-blooded, and inhuman fashion. It was the same with dogs and men. All the healthier, fatter bodies, quadrupedal or bipedal, had had their most solid masses of tissue cut out and removed, as by a careful butcher; and around them was a strange sprinkling of salt—taken from the ravaged provision-chests on the planes—which conjured up the most horrible associations. [206]

Ce passage résonne comme une accusation envers les créatures qui ont perpétré ces crimes, que celle-ci soit explicite (« cold-blooded », « inhuman »), ou suggérée par le champ sémantique de l'horreur (« frightfully mangled », « the most horrible associations »). Cependant, le discours du narrateur va changer petit à petit au cours du roman. Comme le remarque S. T. Joshi, l'adjectif « inhuman » utilisé dans ce passage se transforme en « unhuman » quelques pages plus loin, suggérant que le narrateur ne perçoit plus les créatures comme foncièrement antagoniques à l'humanité mais seulement distinctes de celle-ci. [207] Plus tard, les protagonistes se rendent compte que les créatures n'ont fait que reproduire les gestes des scientifiques, disséquant certains individus et en emportant d'autres avec eux, sans doute dans le but de les analyser avec l'aide d'autres membres de leur espèce. Le ton n'est alors plus accusateur mais au contraire admiratif de la technique parfaite des créatures dans leur tentative de préserver les corps :

> It seems that others as well as Lake had been interested in collecting typical specimens; for there were two here, both stiffly frozen, perfectly preserved, patched with adhesive plaster where some wounds around the neck had occurred, and wrapped with patent care to prevent further damage. They were the bodies of young Gedney and the missing dog. [208]

Mais c'est surtout après avoir vu les fresques narrant l'histoire de la civilisation des Grands Anciens et découvert les cadavres des créatures massacrées par ce que Dyer et Danforth pensent être des Shoggoths, ces êtres créés par les Grands Anciens et qui ont été la cause de leur extinction, que Dyer représente les créatures de la façon la plus étonnante :

> Poor devils! After all, they were not evil things of their kind. They were the men of another age and another order of being. Nature had played a hellish jest on them—as it will on any others that human madness, callousness, or cruelty may hereafter drag up in that hideously dead or sleeping polar waste—and this was their tragic homecoming.

206. H. P. Lovecraft, *At the Mountains of Madness*, in *AL*, p. 236.
207. Voir la note de bas de page n° 109 in *Ibid.*, p. 240.
208. *Ibid.*, p. 304.

> They had not been even savages—for what indeed had they done? That awful awakening in the cold of an unknown epoch—perhaps an attack by the furry, frantically barking quadrupeds, and a dazed defence against them and the equally frantic white simians with the queer wrappings and paraphernalia ... poor Lake, poor Gedney ... and poor Old Ones! Scientists to the last—what had they done that we would not have done in their place? God, what intelligence and persistence! What a facing of the incredible, just as those carven kinsmen and forbears had faced things only a little less incredible! Radiates, vegetables, monstrosities, star-spawn—whatever they had been, they were men! [209]

Ce passage est particulièrement intéressant car le narrateur adopte clairement le point de vue des créatures, comme le suggèrent les paraphrases descriptives utilisées pour faire référence aux scientifiques qui composaient l'équipe de Lake ainsi qu'à leurs chiens de traîneaux. Grâce à un tel passage, le lecteur comprend alors que les Grands Anciens ne sont plus des objets de peur mais d'empathie. De plus, ils ne sont plus véritablement des monstres, puisqu'ils sont à présent assimilés aux êtres humains. L'inconnu finit ainsi par être accepté, et même, d'une certaine façon, assimilé tandis que les scientifiques en apprennent de plus en plus sur les créatures et qu'ils vont jusqu'à tenter de les comprendre. Là où, selon lui, la superstition et la religion ont échoué, Lovecraft parvient donc à rendre l'inconnu assimilable, et ce grâce à l'écriture de l'imaginaire, en s'appuyant sur ce que Coleridge nomma la « suspension consentie de l'incrédulité » (« the willing suspension of disbelief »). [210]

Néanmoins, Lovecraft ne se contente pas d'endiguer la peur de l'inconnu seulement en rendant ce dernier assimilable dans certains de ses textes les plus tardifs, mais aussi en en faisant le lieu de toutes les possibilités. Dans son introduction au recueil *At the Mountains of Madness and Other Novels*, James Turner remarque que le fait même que Lovecraft choisisse de décrire en détails la civilisation des Grands Anciens est en soi assez extraordinaire au vu du reste de son œuvre fictionnelle. [211] Ce qui est encore plus étonnant, c'est que cette civilisation ne se trouve pas décrite de manière tout à fait neutre mais en des termes plutôt élogieux. En effet, même la technique utilisée par les Grands Anciens pour élaborer la fresque racontant leur histoire est prétexte à les représenter comme une espèce encore plus évoluée que l'humanité :

> The technique, we soon saw, was mature, accomplished, and æsthetically evolved to the highest degree of civilised mastery; though utterly alien in every detail to any known art tradition of the human race. [...] Their method of design hinged on a singular juxtaposition of the cross-section with the two-dimensional silhouette, and embodied an analytical psychology beyond that of any known race of antiquity. [212]

209. *Ibid.*, p. 316.
210. Voir Samuel Taylor Coleridge, *Biographia Literaria*, Vol. II, Oxford, Oxford University Press, 1979, p. 6. Ma traduction.
211. « Initially "At the Mountains of Madness" proceeds as one might expect from previous Mythos tales, with the auctorial promise of a "hideously amplified world of lurking horrors," but when two members of the scientific party finally enter the Old Ones' abandoned city, something extraordinary happens: instead of contriving an immediate climactic confrontation with one of the creatures, Lovecraft chooses to *linger* over the Old Ones' civilization » (James Turner, Introduction à *ATM*, p. XVI).
212. H. P. Lovecraft, *At the Mountains of Madness*, in *AL*, p. 263.

Cependant, c'est dans « The Shadow Out of Time » que l'on trouve la description la plus minutieuse et la plus laudative d'une civilisation idéale selon Lovecraft. Tout comme les Grands Anciens, la Grand' Race de Yith est pourvue d'une intelligence nettement supérieure à celle de l'être humain. [213] De plus, elle possède une connaissance absolue de l'univers, de son passé et de son avenir, une caractéristique correspondant sans doute à l'ultime idéal lovecraftien (« It had learned all things that ever were known or ever would be known on the earth, through the power of its keener minds to project themselves into the past and future, even through gulfs of millions of years, and study the lore of every age »). [214] Par ailleurs, le temps, si terrible pour l'humanité, n'a plus d'emprise sur la Grand' Race qui est devenue immortelle. Mais l'idéalisation atteint son paroxysme lorsque Lovecraft se met à décrire la société dans laquelle vivent les membres de la Grand' Race :

> The Great Race seemed to form a single, loosely knit nation or league, with major institutions in common, though there were four definite divisions. The political and economic system of each unit was a sort of fascistic socialism, with major resources rationally distributed, and power delegated to a small governing board elected by the votes of all able to pass certain educational and psychological tests. [...]
>
> Industry, highly mechanised, demanded but little time from each citizen; and the abundant leisure was filled with intellectual and aesthetic activities of various sorts.
>
> The sciences were carried to an unbelievable height of development, and art was a vital part of life, though at the period of my dreams it had passed its crest and meridian. [215]

Il suffit de comparer cette description à quelques extraits d'une lettre de l'auteur adressée à Robert E. Howard dans laquelle celui-ci donne sa vision personnelle d'une société idéale pour voir à quel point la description de la société mise en place par la Grand' Race lui correspond en tout point :

> [...] my ideal of a government fitted to the machine age is a fascistic one [...]
>
> [...] the government's control of industry in a manner designed to spread work and reward it adequately, and to eliminate the profit motive as much as possible in favour of the demand-supplying motive—a control probably amounting to ownership in the case of the largest industries—plus a system of pensions and benefits for the unemployed and unemployable. It would likewise include adequate public education both for industry and for the increased leisure of a mechanised era.
>
> Both office-holding and voting ought to be confined to such persons as can pass a really serious and practical examination in economics, history, sociology, business administration, and other subjects needed for the genuine comprehension of modern governmental problems. No one unable to pass such an examination—not the bluest-blooded boaster of sixteen heraldic quarterings, the richest millionaire manufacturer, or the profoundest mathe-

213. « [...] their intelligence was enormously greater than man's » (H. P. Lovecraft, « The Shadow Out of Time », *ATM*, p. 393.
214. *Ibid.*, p. 385.
215. *Ibid.*, p. 399.

> matician or scientist, any more than the stupidest elevator-boy or furnace-cleaner—ought to have the least share in administering the affairs of the nation. [216]

Avec la novella « The Shadow Out of Time », Lovecraft se rapproche donc bel et bien du genre utopique. Bien que la peur reste au centre du récit, l'idéalisation qui survient dans la description de la société formée par la Grand' Race rattache au moins en partie la novella à la tradition littéraire utopique. Ce récit est d'ailleurs tout à fait compatible avec la définition de l'utopie littéraire proposée par Raymond Trousson dans *Voyages aux pays de nulle part* :

> Nous proposerons de parler d'utopie lorsque, dans le cadre d'un récit (ce qui exclut les traités politiques), se trouve décrite une communauté (ce qui exclut la robinsonade), organisée selon certains principes politiques, économiques, moraux, restituant la complexité de l'existence sociale (ce qui exclut l'âge d'or et l'arcadie), qu'elle soit présentée comme idéal à réaliser (utopie constructive) ou comme la prévision d'un enfer (l'anti-utopie moderne), qu'elle soit située dans un espace réel, imaginaire, ou encore dans le temps, qu'elle soit enfin décrite au terme d'un voyage imaginaire vraisemblable ou non. [217]

Non seulement Lovecraft dépouille la Grand' Race de Yith de son aspect inconnu en la décrivant si minutieusement, mais il remplace en plus cet inconnu par une sorte d'idéal. En accord avec la vision du monde pessimiste de Lovecraft, cet idéal est refusé à l'humanité, puisqu'il concerne uniquement la Grand' Race dans la novella. Ceci fait de « The Shadow Out of Time » une utopie par excellence puisque, même au niveau diégétique, l'humanité ne peut atteindre cet idéal, ce qui est à l'origine l'un des principes de base de l'utopie littéraire. En effet, selon Jean Servier, Thomas More ne décrit pas une société qu'il pensait réalisable dans son *Utopia*, dont la parution datant de 1516 en fait le premier récit du genre : « Il n'était pas question dans l'esprit de Thomas More d'un eu-topos, d'un pays heureux, mais comme il l'a écrit lui-même à Erasme, d'une U-topia, c'est-à-dire en latin de Nusquama, d'un pays de Nulle part, car il jugeait bien improbable l'existence d'un état, selon lui, si parfait. » [218] En transformant l'inconnu en un lieu dans lequel existe une société utopique, Lovecraft ne fait donc que réaffirmer le pouvoir de la fiction. Il n'y a que dans le récit fictionnel qu'une telle utopie est possible, et que l'inconnu peut, petit à petit, se révèler aux humains pour finir par découvrir une telle utopie.

La quête de la connaissance est véritablement au cœur de l'œuvre de Lovecraft, que ce soit d'un point de vue diégétique, ou à l'égard de la raison d'être même que l'on peut deviner à cette œuvre. La fiction lovecraftienne représente la connaissance comme un besoin vital ; la quête est donc instinctive, comme le montrent tous ces personnages curieux qui partent à la recherche de toujours plus de savoir, comme si c'était la chose la plus naturelle au monde, comme si

216. Lettre à Robert E. Howard datée du 7 novembre 1932, in H. P. Lovecraft, *SL4*, pp. 105-107.

217. Raymond Trousson, *Voyages aux pays de nulle part : Histoire littéraire de la pensée utopique*, Bruxelles, Editions de l'Université de Bruxelles, 1979, p. 28.

218. Jean Servier, *Histoire de l'utopie*, Paris, Gallimard, 1991, p. I.

Lovecraft ne pouvait imaginer qu'un être humain ne puisse pas ressentir ce besoin de connaissance. Chez Lovecraft, les personnages ne peuvent s'empêcher de laisser une trace écrite de ce qu'ils ont appris. Malgré le choc que causeraient certaines connaissances si elles venaient à être révélées à l'humanité entière, il semble que les personnages considèrent que laisser disparaître leurs connaissances serait un crime bien pire, une sorte de sacrilège. Cette transmission de la connaissance par l'écrit reflète en tout point la tentative de Lovecraft d'endiguer l'inconnu grâce à l'écriture de l'imaginaire. Pour l'auteur, les tentatives traditionnelles d'expliquer l'inconnu que sont la superstition et la religion ne fonctionnent pas car elles tentent de se substituer à la réalité. Or, il n'était pas question pour Lovecraft de nier la réalité, mais plutôt de lui trouver une alternative dans laquelle se réfugier lorsque la réalité devient trop insupportable. Lovecraft a donc choisi l'écriture de l'imaginaire car celle-ci permet en quelque sorte d'apprivoiser cet inconnu si terrifiant par essence dans la réalité. Lovecraft passe d'abord par le rêve pour mettre en scène cette familiarisation avec l'inconnu, comme pour affirmer le rôle primordial de l'imagination dans un tel processus. Puis, la médiation du rêve n'est plus nécessaire, c'est la fiction qui prend elle-même le relais. L'inconnu n'est plus source d'émerveillement uniquement dans le conte onirique, cet émerveillement s'insinue également dans les récits fantastiques aux airs de science-fiction de Lovecraft. Mais il ne faut cependant pas se méprendre sur les intentions de l'auteur. L'idéalisation progressive de l'inconnu dans son œuvre fictionnelle n'est en aucun cas le signe que Lovecraft se laissait aller à des divagations qu'il pensait réalisables. Le caractère utopique de certains de ses derniers écrits repose sur l'idée même que cet inconnu idéal n'a aucune chance de se manifester un jour dans la réalité. Le fait que la peur reste prédominante jusqu'au bout dans ces récits aux tendances utopiques montre que le combat contre l'inconnu n'est pas terminé, à l'image de cette œuvre lovecraftienne inachevée.

Conclusion

L'un des exploits les plus remarquables de H. P. Lovecraft est sans doute d'être parvenu à donner une portée philosophique telle à son œuvre fictionnelle que des lecteurs du vingt-et-unième siècle parviennent toujours à se reconnaître dans les angoisses que celle-ci reflète, bien qu'un grand nombre d'éléments la rattache clairement à l'époque à laquelle l'auteur vivait. En effet, bien que nous ayons à présent découvert toutes les planètes du système solaire et que la théorie de relativité et la physique quantique ne soient plus des nouveautés, ces dernières restent non seulement effrayantes pour certains, mais les perpétuelles révolutions qui secouent la science font en plus de ce domaine sur lequel l'œuvre lovecraftienne s'appuie un sujet d'actualité permanent.[219] De plus, l'insignifiance de l'humanité face à un inconnu sur lequel celle-ci n'a aucun contrôle, cette idée qui constitue la base de l'univers lovecraftien, se trouve malheureusement confirmée tandis que les catastrophes naturelles destructrices se multiplient d'année en année. La peur de l'inconnu donne un caractère universel à l'œuvre lovecraftienne, tout en soulignant cependant sa spécificité. L'atmosphère particulière qui imprègne les récits de Lovecraft et qui se veut représentative de cette peur est reconnaissable entre mille, et la virtuosité de l'auteur dans l'utilisation des sens mais aussi dans le traitement subtil de la notion de réalité a fait beaucoup pour rehausser l'image du genre fantastique horrifique auprès des critiques littéraires. Suivant les traces de l'œuvre d'Edgar Allan Poe, l'œuvre de H. P. Lovecraft est une preuve brillante que le genre horrifique peut être aussi digne d'intérêt, tant par la forme que par le contenu, que d'autres genres préférés par les cercles académiques. Si cette œuvre peut sembler parfois d'une subjectivité dérangeante, notamment en raison de la vision xénophobe qu'elle reflète, il est intéressant de voir que l'auteur est parvenu, jusqu'à un certain point, à dépasser ce genre de phobie irrationnelle pour présenter à travers son œuvre fictionnel des peurs que tout un chacun est susceptible de ressentir. Dans l'œuvre lovecraftienne, la peur de l'inconnu n'est pas dirigée seulement contre ce qui est présenté comme étranger, anormal, extérieur à nous-mêmes mais, au contraire, l'inconnu que nous redoutons le plus, selon les récits lovecraftiens, est celui qui se trouve à l'intérieur de chacun de nous. Le développement des théories psychanalytiques tout au long du vingtième siècle et jusqu'à nos jours ont donné raison à l'auteur, démontrant l'importance de l'influence de l'inconscient sur le comportement des individus. L'œuvre de

219. Grâce à des calculs basés sur l'observation de quarante-sept galaxies, l'astronome américain Stacy Mac Gaugh est d'ailleurs en passe de prouver que la théorie de la relativité d'Einstein ne serait pas valide, preuve supplémentaire que nous sommes encore loin d'avoir découvert comment fonctionne notre cosmos. Cf. Mathilde Fontez, « Einstein dépassé ! 47 galaxies contredisent sa théorie », *Science et vie*, n° 1124, Mai 2011, pp.54-71.

Lovecraft apparaît alors comme une tentative d'exorciser la peur de l'inconnu en partant à la conquête de cet inconnu omniprésent qui s'immisce jusque dans nos propres personnes. Au niveau diégétique, la quête de la connaissance est présentée comme une sorte d'instinct, comme si amoindrir et, à terme, éliminer l'inconnu était une véritable question de survie pour l'espèce humaine. L'œuve fictionnelle de Lovecraft reflète elle-même ce combat, puisque de la simple représentation de la peur de l'inconnu dans un premier temps, celle-ci va évoluer jusqu'à devenir elle-même un remède à cette peur grâce aux pouvoirs de l'imagination. Cette évolution se fait par étape, débutant au niveau diégétique avant d'avoir un impact sur la forme de l'œuvre. C'est d'abord par l'intermédiaire du rêve que la familiarisation avec l'inconnu s'opère à l'intérieur du récit mais, par la suite, le récit lui-même devient le lieu de cette familiarisation, pour finalement atteindre une sorte d'idéalisation de l'inconnu. En effet, l'autorialité permet à Lovecraft de supprimer l'indétermination mise en évidence par les théories quantiques que l'auteur percevait comme un véritable fléau. L'univers lovecraftien, avec ses dieux créés de toutes pièces et ses monstres que l'auteur peut, s'il le souhaite, dépouiller de toute hostilité envers l'humanité, est un univers que Lovecraft maîtrise, sur lequel il ne peut avoir d'incertitude, un univers qu'il connaît du bout des doigts puisqu'il en est le créateur. L'impression de rigidité que le lecteur peut parfois ressentir à travers ces récits dont les intrigues quelque peu répétitives affichent un caractère presque mécanique et dont les personnages ne semblent être que des marionnettes agitées par l'auteur à ses propres fins ne fait que confirmer cette tentative de maîtrise délibérée du créateur sur son propre univers, dans lequel l'incertitude n'a pas sa place dans la mesure ou celui-ci ne veut pas lui la laisser. C'est alors Lovecraft lui-même qui détermine l'aspect qu'il veut donner à ce terrifiant inconnu qui est certes synonyme de peur dans la réalité, mais dont l'auteur peut faire ce qu'il souhaite au sein de son œuvre. De territoire inexploré et inexplorable, l'inconnu devient ainsi sur le plan fictionnel le lieu de toutes les possibilités. Les récits les plus tardifs de Lovecraft vont alors jusqu'à revêtir un aspect utopique qui laisse penser que l'inconnu a enfin été assimilé, intégré, que l'auteur—et, par l'acte de lecture, le lecteur—se l'est en quelque sorte approprié. Cependant, il est important de souligner que la peur reste omniprésente dans ces récits à tendance utopique qui font partie des écrits les plus tardifs de cette œuvre lovecraftienne inachevée, tandis que certains autres récits tardifs, tels que « The Thing on the Doorstep » composé en 1933, ne montre aucun signe d'appartenance à l'utopie littéraire. Ce n'est donc qu'une ébauche d'utopie à laquelle le lecteur a affaire au sein de l'œuvre de H. P. Lovecraft. Il est en fait impossible de savoir si l'utopie lovecraftienne serait restée à l'état embryonnaire ou si elle aurait prospérer jusqu'à constituer une conquête absolue de l'inconnu si l'auteur avait vécu plus longtemps. Mais ceci est une question dérisoire car, après tout, ce qui importe dans la quête, ce n'est pas le résultat mais la quête elle-même, une quête permise par la forme de l'œuvre lovecraftienne tout autant, si ce n'est plus, que par son fond. Personne ne peut mieux exprimer cette idée que Lovecraft lui-même, à qui nous laissons le dernier mot :

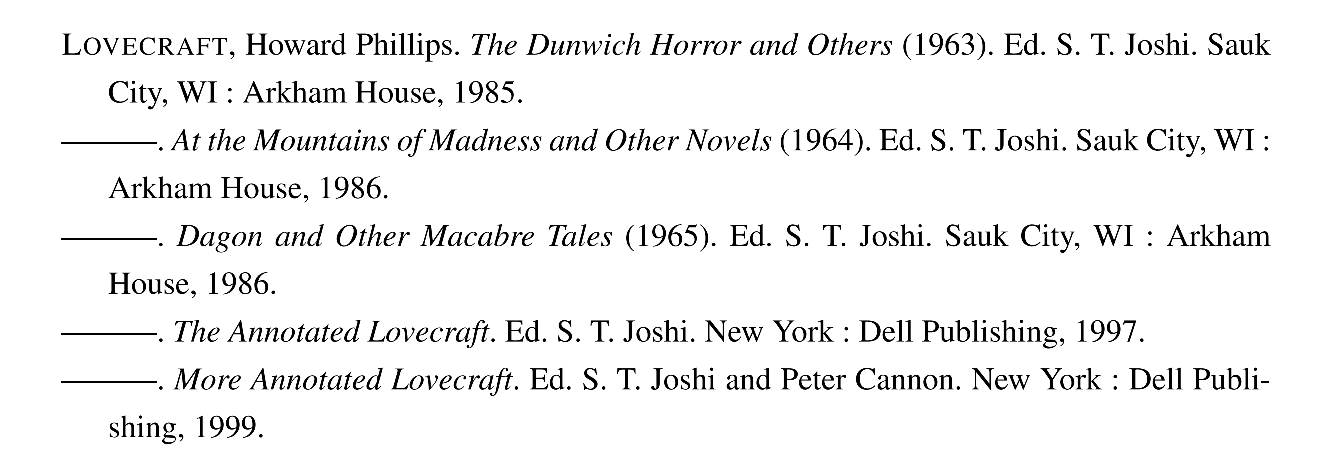
> There is somewhere, my fancy fabulises, a marvellous city of ancient streets and hills and gardens and marble terraces, wherein I once lived happy eternities, and to which I must

return if ever I am to be content. [...] I know these trips and these tales will never take me to the marvellous city of pre-cosmic memory, and I am probably rather glad of that knowledge, in that it secures for me an eternity of never-tarnished vision and never-sated quest through all the years of my consciousness. [220]

220. Lettre à Donald Wandrei datée du 21 avril 1927, in H. P. Lovecraft, *SL2*, p. 126.

Bibliographie

I. Sources primaires



LOVECRAFT, Howard Phillips. *The Dunwich Horror and Others* (1963). Ed. S. T. Joshi. Sauk City, WI : Arkham House, 1985.

———. *At the Mountains of Madness and Other Novels* (1964). Ed. S. T. Joshi. Sauk City, WI : Arkham House, 1986.

———. *Dagon and Other Macabre Tales* (1965). Ed. S. T. Joshi. Sauk City, WI : Arkham House, 1986.

———. *The Annotated Lovecraft*. Ed. S. T. Joshi. New York : Dell Publishing, 1997.

———. *More Annotated Lovecraft*. Ed. S. T. Joshi and Peter Cannon. New York : Dell Publishing, 1999.

II. Autres écrits de Lovecraft

LOVECRAFT, Howard Phillips. *Selected Letters*. Five volumes. Sauk City, WI : Arkham House, 1965-76.

———. *Collected Essays 2: Literary Criticism*. New York : Hippocampus Press, 2004.

———. *Collected Essays 3: Science*. New York : Hippocampus Press, 2005.

———. *Collected Essays 5: Philosophy; Autobiography and Miscellany*. New York : Hippocampus Press, 2006.

III. Œuvres critiques sur Lovecraft

AIRAKSINEN, Timo. *The Philosophy of H. P. Lovecraft: The Route to Horror*. New York : Peter Lang, 1999.

BURLESON, Donald R. *Lovecraft: Disturbing the Universe*. Lexington, KY : The University Press of Kentucky, 1990.

HOUELLEBECQ, Michel. *H. P. Lovecraft : Contre le monde, contre la vie*. Paris : J'ai lu, 1999.

JOSHI, Sunand Tryambak. « "Reality" and Knowledge: Some Notes on the Aesthetic Thought of H. P. Lovecraft. » *Lovecraft Studies*. Vol. 1, nº 3 (Fall 1980) : 17-27.

LEVY, Maurice. *Lovecraft ou du fantastique*. Paris : Union Générale d'Editions, 1972.

MEURGER, Michel. *Lovecraft et la S.-F. 2. Cahier d'études lovecraftiennes V*. Amiens : Encrage, 1994.

SCHULTZ, David E. et Joshi, Sunand Tryambak (ed.). *An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*. Londres et Toronto : Associated University Presses, 1991.

TRUCHAUD, François (ed.). *Cahier de l'Herne nº 12 : Lovecraft*. Paris : Editions de l'Herne, 1984.

IV. Théorie littéraire

CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. New York et Londres : Routledge, 1990.

COLERIDGE, Samuel Taylor. *Biographia Literaria* (1817). Two volumes. Oxford : Oxford University Press, 1979.

FORD, Ford Madox. « On Impressionism » (1913). *The Good Soldier*. New York et Londres : W. W. Norton and Co., 1995.

JOSHI, Sunand Tryambak. *The Weird Tale*. Holicong, PA : Wildside Press, 1990.

TROUSSON, Raymond. *Voyages aux pays de nulle part : Histoire littéraire de la pensée utopique*. Bruxelles : Editions de l'Université de Bruxelles, 1979.

V. Philosophie

NIETZSCHE, Friedrich. *Œuvres*. Paris : Robert Laffont, 1993.
———. *Eléments pour la généalogie de la morale* (1887). Paris : Le Livre de Poche, 2000.

RUSSELL, Bertrand. *Our Knowledge of the External World: As a Field for Scientific Method in Philosophy*. Chicago et Londres : The Open Court Publishing Company, 1914.

———. *Human Knowledge: Its Scope and Limits*. Londres : George Allen and Unwin, 1948.

VI. Science

FAROUKI, Nayla. *La Relativité*. Paris : Flammarion, 1993.

FONTEZ, Mathilde. « Einstein dépassé ! 47 galaxies contredisent sa théorie ». *Science et vie*. Nº 1124. Mai 2011. 54-71.

HÆCKEL, Ernst. *Les Enigmes de l'univers*. Paris : Schleicher Frères, 1903.

HUXLEY, Thomas Henry. *Evidence as to Man's Place in Nature* (1863). <http ://www.gutenberg.org/ebooks/2931>. Consulté le 31 janvier 2011.

KLEIN, Etienne. *Petit voyage dans le monde des quantas*. Paris : Flammarion, 2004.

VII. Sociologie / Anthropologie / Psychologie

DOUGLAS, Mary. *Purity and Danger: An Analysis of the Concepts of Pollution and Taboo*. Londres et New York : Routledge, 1988.

FREUD, Sigmund. *Le Moi et le Ça* (1923). Paris : Payot et Rivages, 2010.

PICHOT, André. *La Société pure : De Darwin à Hitler*. Paris : Flammarion, 2000.

ROUDINESCO, Elisabeth et Plon, Michel. *Dictionnaire de la psychanalyse*. Paris : Fayard, 1997.

SERVIER, Jean. *Histoire de l'utopie*. Paris : Gallimard, 1991.

VIII. Autres œuvres littéraires

BORGES, Jorge Luis. « Pierre Ménard, auteur du Quichotte » (1939). *Fictions*. Paris : Gallimard, 1968. 66-78.

LEWIS, Matthew Gregory. *The Monk: A Romance* (1796). Oxford : Oxford University Press, 1985.

MACHEN, Arthur. *The Hill of Dreams* (1907). Leyburn : Tartarus Press, 1998.

MATURIN, Charles Robert. *Melmoth the Wanderer* (1820). Oxford : Oxford University Press, 1989.

MORE, Thomas. *L'Utopie* (1516). Paris : Editions Sociales, 1982.

STOKER, Bram. *Dracula* (1897). New York et Londres : W. W. Norton and Co., 1997.

IX. Films

CAMERON, James. *Avatar*. Twentieth Century Fox, 2009.

CARPENTER, John. *The Thing*. Universal Pictures. 1982.

SPIELBERG, Steven. *E. T. the Extra-Terrestrial*. Universal Studios, 1982.

VERBINSKI, Gore et Marshall, Rob. *Pirates of the Caribbean*. Walt Disney Pictures. 2003-2011.

X. Autres

GRIP, Thomas, Nilsson, Jens et Hedberg, Mikael. *Amnesia : The Dark Descent*. Frictional Games. 2010.

PETERSEN, Carl Sanford Joslyn et Willis, Lynn. *Call of Cthulhu: Horror Roleplaying in the Worlds of H. P. Lovecraft* (1981). 6e édition. Hayward, CA : Chaosium Inc., 2006.

Index

Table des matières

H. P. Lovecraft, ou la quête de l'inconnu s'interroge sur la façon dont l'œuvre fictionnelle de Howard Phillips Lovecraft pallie l'inconnu auquel l'homme doit faire face tout au long de sa vie. S'inspirant notamment des grandes théories scientifiques du début du vingtième siècle, l'œuvre lovecraftienne met particulièrement en avant le fait que la majeure partie du cosmos, dont l'humanité n'est qu'un élément insignifiant, nous est inconnue. L'inconnu est au centre de cette œuvre horrifique avant tout parce qu'il fait peur. L'œuvre lovecraftienne insiste sur le fait que, non seulement il est omniprésent dans l'environnement qui entoure l'humanité, mais il fait également partie de chaque individu. Cependant, loin de s'arrêter à ce simple constat, la fiction lovecraftienne se veut un remède à la peur de l'inconnu, en faisant de cet inconnu un territoire à conquérir. C'est alors à l'intérieur du récit, mais aussi et surtout par le récit, que la quête s'opère.

Mots-clé : Inconnu, peur, science, connaissance, rêve, imagination, fantastique, quête, l'Autre, utopie